CAPCOM®

バトルネットワーク ロックマン エグゼ 公式ガイドブック

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE OFFICIAL GUIDEBOOK

ファミ通 責任編集

カプコンファミ通既刊案内

鬼武者
解体真書
本体価格1300円+税

バイオハザード コード：ベロニカ
完全版　解体真書
本体価格1300円+税

- バイオハザード3 LAST ESCAPE 公式ガイドブック 完全征服編 …1300円
- バイオハザード3 LAST ESCAPE 公式ガイドブック 脱出遂行編 …1100円
- バイオハザード2 デュアルショックVer. 公式ガイドブック for ARRANGE GAME …1200円
- バイオハザード2 公式ガイドブック …1300円
- バイオハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド …1200円
- サターン版バイオハザード オフィシャルガイド …1200円
- ディノ クライシス 公式ガイドブック …1200円
- ディノクライシス2 公式スターターブック …800円
- 私立ジャスティス学園 公式ガイドブック …1300円
- 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 公式ガイドブック …1400円
- ポケットファイター 公式ガイドブック …1200円
- ヴァンパイアセイヴァー 公式ガイドブック …1400円
- マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック …1100円
- エックス・メンvsストリートファイター 公式ガイドブック …1250円
- マーヴル・スーパーヒーローズvsストリートファイター 公式ガイドブック …1000円
- マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ 公式ガイドブック …1300円
- マーヴルvs.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ 公式ガイドブック …950円
- ストリートファイターコレクション 公式ガイドブック THE ULTIMATE ARTS …1100円
- ストリートファイターZERO3公式ガイドブック CHALLENGER'S EDITION …800円
- ストリートファイターZERO3公式ガイドブック MASTER'S EDITION …1300円
- ストリートファイターⅢ サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー 公式ガイドブック …1400円
- CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 公式キャラクターブック …800円
- ブレス オブ ファイアⅢ 公式設定資料集 …900円
- ブレス オブ ファイアⅢ 公式ガイドブック …1200円
- ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式ガイドブック 導之書 …900円
- ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式ガイドブック 悟之書 …1300円
- ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式設定資料集 …1400円
- ロックマン1・2・3 公式ガイドブック …1100円
- ロックマン4・5・6 公式ガイドブック …1200円
- ロックマンDASH 公式ディグアウターズマニュアル …1100円
- ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル …780円
- QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 公式ガイドブック …1000円
- パワーストーン公式ガイドブック …1100円
- カプコンジェネレーション公式ガイドブック …1400円
- 超鋼戦記キカイオー 公式ガイドブック …1400円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

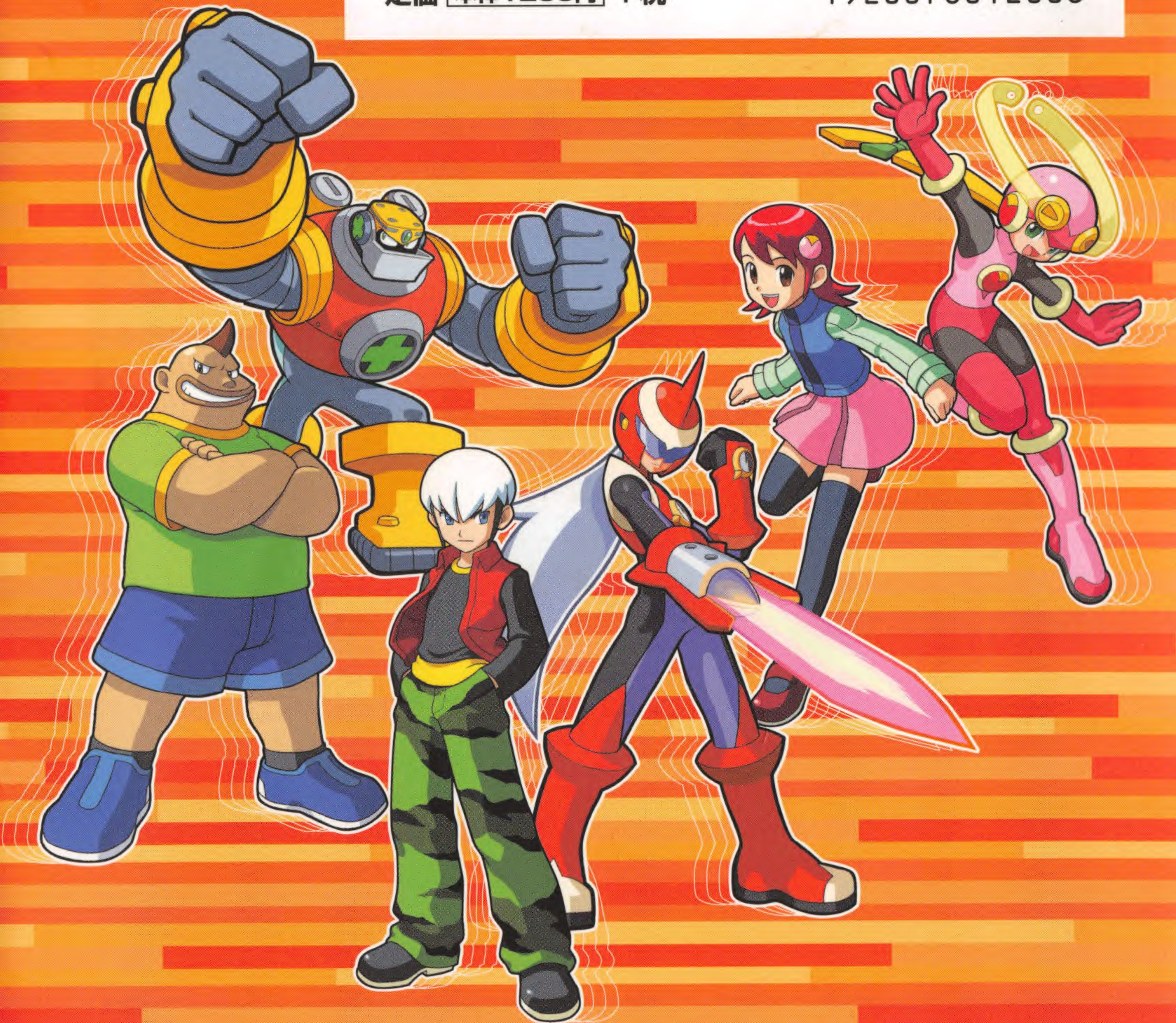
ISBN4-7577-0431-3
C0076 ¥1200E
9784757704312
1920076012006
エンターブレイン
定価 本体1200円 ＋税

バトルネットワーク ロックマンエグゼ 公式ガイドブック

CAPCOM ファミ通

enterbrain

CAPCOM®

ファミ通 責任編集

バトルネットワーク

ロックマン エグゼ 公式ガイドブック

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE OFFICIAL GUIDEBOOK

STORY
ストーリー

200X年。インターネットなどの発達により、人類はネットワークの時代をむかえていた。

人びとは誰もが"PET"と呼ばれる携帯情報端末を持っており、さらにそのPETのなかにネットナビという擬似人格プログラムが組み込まれていた。PETとネットナビの発明は21世紀の電脳革命と呼ばれ、全世界に豊かな生活をもたらしたのである。

しかし、ネットワークの世界の広がりにともない、コンピュータウイルスによるハッキングなどの犯罪も大きな問題となりつつあった。なかでもWWW(ワールドスリー)と名乗る謎の組織のウイルスは非常に凶悪なものとして知られている。

ウイルスから身を守るため、人びとはバトルチップという戦闘プログラムデータをネットナビに送り込んで武装させ、ウイルスを撃退していた。ネットナビとウイルスとの戦闘はウイルスバスティングと呼ばれ、いまや学校の授業で教えられているほどの常識となっていたのである。

デンサンシティの秋原町に住む光 熱斗は小学5年生。

ネットナビはロックマン エグゼ。熱斗が小さいころにパパからもらったPETに、初めから入っていたネットナビだ。つきあいの長いふたりは親友のように仲がよく、ウイルスバスティングのときも息があったバツグンのコンビネーションを発揮。あざやかにウイルスを撃退する。

そして物語は、熱斗がいつものようにロックマンに起こされて、朝目を覚ますところから始まるのだった……。

ゲーム中に使用されている用語の解説

Eメール
電脳世界から送られてくる手紙。この世界のEメールは、自分のネットナビが相手のネットナビに届ける。

インターネット
コンピュータ同士をつなぐネットワークで、この世界のパソコンや電子機器はすべてインターネットによってつながっている。迷路のように複雑にからみあった構造を持つ。

ウイルス
コンピュータを正常にはたらかなくする、邪魔なプログラム。ネットナビにウイルスを退治させることを、ウイルスバスティングという。

電脳世界
インターネットに代表される、コンピュータのなかに存在する世界。ネットナビは電脳世界に住んでおり、このなかでのみ行動する。

ネットナビ
PETのなかに組み込まれている、擬似人格プログラム。持ち主のかわりにEメールを送信したり、ネットショッピングで買い物をしてくれたりする。持ち主の好みの性格に改造することが可能で、ネットナビと友だち感覚で付き合っている人も多い。

ネットバトル
自分がもっているネットナビと、他人がもっているネットナビを戦わせること。

ハッキング
他人のコンピュータに侵入すること。個人的なデータを盗み見したり、ウイルスを送り込んだりしてコンピュータを使う人を妨害する。

バトルチップ
ウイルスを撃退するためにネットナビが使う戦闘用のプログラム。さまざまな種類があり、それぞれ威力や効果がことなる。

プラグイン・プラグアウト
PETと電子機器を接続し、ネットナビを電子機器内の電脳世界へと送り込むこと。ネットナビを自分のPETに戻すことプラグアウトという。

PET
PersonalTerminalの略で、携帯型情報端末。小型のコンピュータのようなもので、電話やEメールなどはもちろん、学校の教科書や新聞にもなる便利なもの。もはや人びとの生活に欠かせない必須アイテムとなっている。開発者は熱斗のおじいさんである、光 正博士。

リンク
ネットワークとネットワークをつなぐもの。リンクがないとネットワーク上にあるほかの場所（インターネットエリア）へ行くことができない。

CONTENTS

バトルネットワーク
ロックマンエグゼ
公式ガイドブック
BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE
OFFICIAL GUIDEBOOK

基礎知識編

Chapter.01

キソチシキ

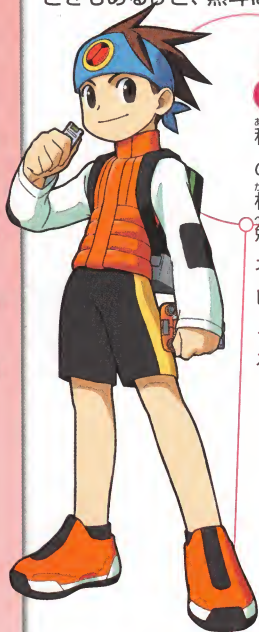
BASIC SYSTEM

トウジョウキャラクター&ネットナビ

登場キャラクター&ネットナビ

主人公の光 熱斗をはじめ、個性的なキャラクターたちによって物語が展開する『ロックマン エグゼ』。ここでは、ゲームに登場する主要キャラクターとネットナビを紹介する。

光家の人びと

熱斗はパパとママの3人家族。パパは仕事が忙しくて、あまり家には戻らない。さびしいときもあるけど、熱斗はいつもママといっしょに家を守って、パパの帰りを待っている。だから、熱斗にとってパパと会える時間はとても大切なものだ。

ヒカリネット
光 熱斗

秋原小学校に通う、元気いっぱいの少年。小学校5年生。明るい性格で友だちもたくさんいるけど、勉強だけはちょっと苦手だ。でも、ネットナビのロックマンとのコンビは超一級品で、ウイルスバスティングには天才的な力を発揮する。趣味はインラインスケート。

ロックマン
ロックマン

熱斗がパパにもらったPETに最初からインストールされていたネットナビ。潜在能力は学校のみんなのネットナビより優れているが、その成り立ちには重大な秘密があるらしい。熱斗とは親友以上の関係。きまじめな性格で、だらしのない熱斗をしかることもある。

ヒカリユウイチロウ
光 祐一朗

熱斗の父親で優秀な科学者。科学省で次世代型ネットナビを開発している。困ったときは助けてくれる、とても頼りになるパパだ。

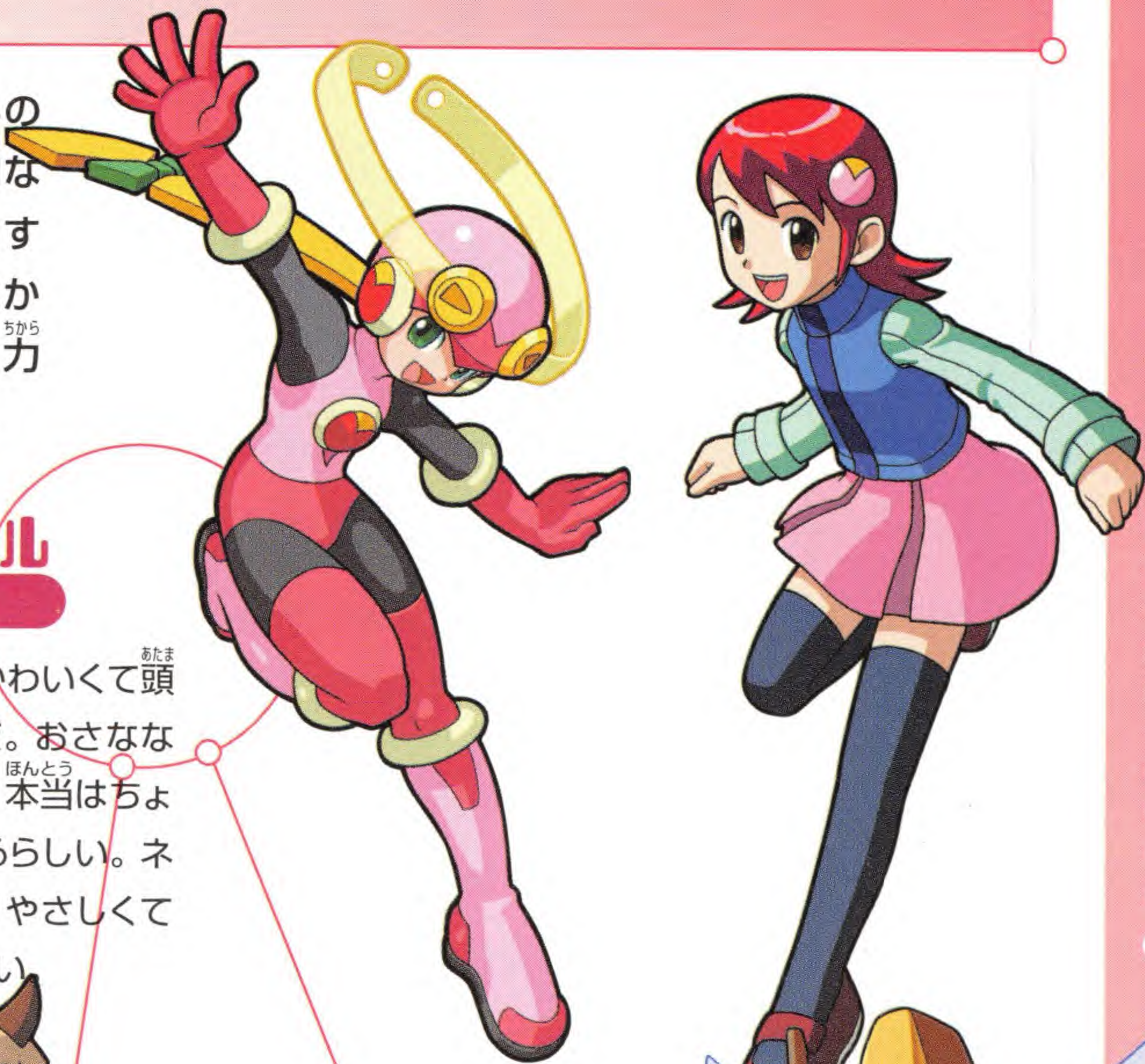
ヒカリハルカ
光 はる香

明るくてやさしい熱斗のママ。おっちょこちょいなところもあるが、留守がちなパパに代わって光家をしっかりと切り盛りしている。

熱斗の友だち

秋原小学校5年A組の熱斗のクラスメイトはみんな個性的なヤツばかり。たまにはケンカすることもあるけど、熱斗になにか問題がおきれば、気持ちよく力をかしてくれる大事な仲間だ。

サクライ メイル & ロール
桜井メイル＆ロール

熱斗のとなりの家に住む女の子。かわいくて頭も良く、クラスのアイドル的存在だ。おさななじみの熱斗にはいつも強気だけど、本当はちょっとだけ彼のことが気になっているらしい。ネットナビはロール。メイルに似て、やさしくてしっかり者。戦闘はあまり得意でない。

デカオ & ガッツマン
デカオ＆ガッツマン

ふだんはいじわるな乱暴モノだけど、いざというときは自分の体をはってみんなを守る男のなかの男。ただし、ウイルスバスティングの腕はいまいちで、熱斗には負けてばかり。ネットナビはガッツマン。大型のボディを持ち、パワー自慢の頼れるヤツだ。

ヤイト & グライド
やいと＆グライド

熱斗より年下なのに、飛び級で5年生になった天才少女。PETや電脳世界のことにくわしい。大金持ちの家の生まれで、ナマイキなところもあるけど、本当はやさしくて友だち思いだ。ネットナビはグライド。やいとと同じように電脳世界のことにくわしいが、戦闘力は低い。

そのほかの人びと

秋原町や官庁街、デンサンタウンにいる人たちは、熱斗にいろいろなことを教えてくれる。なかには、ネットバトルの相手をしてくれる人もいるのだ。

エンザン&ブルース
伊集院 炎山&ブルース

ネット犯罪をとりしまる、オフィシャルネットバトラーの少年。熱斗と同じ5年生だが、多くの難事件を解決しているスゴ腕だ。プライドが高く、他人を見下しているところが欠点。ネットナビは主人に似たクールな性格のブルースで、その剣の技はバツグンの冴えを見せる。

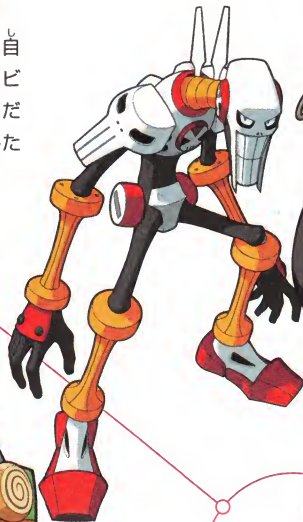
ヒカワサン&アイスマン
氷川さん&アイスマン

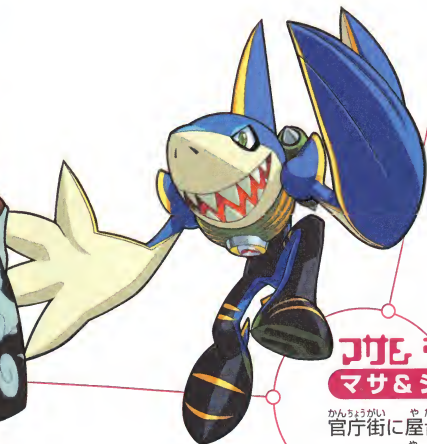
熱斗の同級生の父親で、水道局につとめている。とても家族思いなのだが、その気持ちを悪人に利用されてしまう。ネットナビのアイスマンは、家族からの誕生日プレゼントだ。

マリコセンセイ
大園まりこ先生

秋原小学校の5年A組の担任。まだ新米で頼りないところもあるけど、熱心でがんばりやの先生だ。どこかに双子の妹がいるらしい。

サロマ&ウッドマン

官庁街でお弁当を売っている少女。自然保護を呼びかけている。ネットナビのウッドマンは、ふだんはもの静かだが、サロマのホームページに侵入したウイルスとは勇敢に戦う。

黒井みゆき&スカルマン

デンサンタウンでこっとう屋をしている少女。とても内気な性格で、人の注目をあびることが苦手。ただし、ネットナビのスカルマンとだけは心を通わせている。

マサ&シャークマン

官庁街に屋台をかまえている、流しのサカナ屋さん。サカナも本人もイキがいいのがウリだ。ネットナビはシャークマン。マサのために市場で新鮮なサカナを競り落としてくる。

WWW(ワールドスリー)

PETやネットナビによって便利になった世の中を消滅させて、また最初から世界をやり直そうとしている悪の秘密組織。優秀なネットバトラーたちを従えたボスのワイリー博士は、ハッキングによって世の中を混乱させ、終末戦争を起こそうとたくらんでいるのだ。

ヒノケン & ファイアマン

火野ケンイチ&ファイアマン

通称ヒノケン。ゲーム感覚で悪事を働く男。社会をあっと言わせることがしたくてWWWに入った。ネットナビはファイアマンだが、ヒノケンとのパートナーシップはいまいち。

ヒグレ & ナンバーマン

日暮闇太郎&ナンバーマン

チップ集めが大好きなオタク青年。レアチップがもらえるというエサにつられてWWWに入った。改心したあとは秋原町でチップショップを開く。ネットナビは計算が得意なナンバーマン。

ストーンマン

ストーンマン

WWWが開発した自動行動プログラムで動くネットナビ。人格はほとんどない。オペレーターの指示を受けずにインターネット内を単独で行動する。

イロアヤマドイ & カラードマン

色綾まどい&カラードマン

ほかの人をまどわせることが大好きな困った女の人。ネットナビは、いつも笑顔のカラードマンだ。ナビをデリートするときですら楽しそうだが、その本性はだれも知らない。

エレキハクシャク & エレキマン

エレキ伯爵(ジャック=エレキテル)&エレキマン

電気と機械が主役の世界を取りもどすためにWWWに参加した男。明るくはきはきとしているが、ウラオモテがあるため信用できない。ネットナビは電撃攻撃が得意なエレキマン。

マハ・ジャラマ & マジックマン

マハ=ジャラマ&マジックマン

ワイリーの右腕で、ヨガとプログラミングの達人。どこから来たのか、なぜWWWにいるのかはまったく不明だ。ネットナビはWWWのなかでナンバーワンの実力を持つマジックマン。

ワイリー

ワイリー博士

WWW総帥。ロボット工学の天才的な科学者だったが、ある理由で科学省を追われる。その復讐のためWWWを結成、世界を消滅させせようとしているのだが……。

ボンバーマン

ボンバーマン

ストーンマンとおなじく、自動プログラムによってインターネット内で行動しているナビ。WWWのネットワークの入口を守っている。

ゲンジツセカイトデンノウセカイ

現実世界と電脳世界

『ロックマン エグゼ』では、実際に人びとが生活している現実世界と、ネット上に存在する電脳世界の両方が舞台となって物語が進行する。ふたつの世界のちがいをよく知っておこう。

ふたつの世界

主人公の熱斗は現実世界で行動し、もうひとりの主人公であるネットナビのロックマンは電脳世界で行動している。

熱斗が行動する現実の世界には、パソコンやテレビなど、電脳世界へつながっている機器がいくつかあり、その機器にプラグインすると舞台が電脳世界へと移動。このとき、操作する主人公が熱斗からロックマンへとかわる。逆に、プラグアウトして電脳世界から現実世界に帰ると、操作できる主人公が熱斗に戻る。

ゲンジツセカイ 現実世界

現実世界では、プレーヤーは主人公の熱斗を操作する。現実の世界はいまよりチョットだけ未来の世界。ほとんどの機器や道具がコンピュータで制御されている。すべての人がPETを持っていて、その中にいる疑似人格プログラム、ネットナビがメールの配達や機械の修理などを行なう。

プラグイン

プラグアウト

デンノウセカイ 電脳世界

ネット上に広がる電脳世界では、プレーヤーは熱斗のネットナビであるロックマンを操作する。現実世界でなにか事件が発生した場合は、電脳世界に侵入したウイルスやWWWのネットナビのしわざであることが多い。これらの敵と遭遇した場合は戦ってデリートしなければならないぞ。

キホンソウサホウホウ 基本操作方法

ボタン	操作
A	話す、調べる
B	十字ボタンとの組み合わせで走る
L	パートナーと会話
R	電脳世界へプラグイン
R	現実世界へプラグアウト
START	サブ画面表示

ふたつの世界での移動方法

現実世界、電脳世界ともに、物語が進むにつれ行ける場所が増えていく。現実世界は、熱斗の家がある秋原町のほか、メトロライン(地下鉄)によって官庁街とデンサンタウンのふたつの新しい町に行けるようになる。また、電脳世界は最初はインターネットエリア01しか行けないが、リンクメモやアドレスの入手によって行ける場所が増えていく。

ゲンジツセカイ
現実世界：メトロラインの開通

メトロライン秋原町駅ができることによって、シナリオ3から官庁街に、シナリオ5からデンサンタウンに自由に行き来できるようになる。

⬅メトロラインの運賃は、小学生以下は無料。行き先のきっぷをまちがえたら、買いなおせば大丈夫だ。

デンノウセカイ
電脳世界：リンクメモとアドレスの入手

電脳世界はインターネットエリアが複雑につながっている。リンクメモを入手することで、新しいインターネットエリアに行けるようになる。

⬅アドレスがあれば、インターネットエリアにあるアドレスマークから他人のパソコンなどにジャンプできるぞ。

プラグインとプラグアウト

現実世界から電脳世界へ移るためには、インターネットとつながっている最新式のパソコンや家電製品にプラグインしてロックマンを送りこむ必要がある。プラグインできる機器のそばでRボタンを押せば、電脳世界に行けるのだ。

また、ロックマンが電脳世界のどこにいても、プラグアウトすれば現実世界に戻れる。電脳世界での用がすんだら、Rボタンを押してプラグアウトしよう。

⬆気になるものがあったら、プラグインできるかどうか調べてみよう。意外なものにプラグインできたりするのだ。

マヨッタラLボタン　迷ったらLボタン

Lボタンを押すと、現実世界ではロックマンと、電脳世界では熱斗と会話をすることができる。ほとんどの場合、パートナーは物語の進行のヒントになるようなことを教えてくれるので、やることをわすれてしまったときや、次にどうすればいいのかわからなくなってしまったときはLボタンを押すといいだろう。

ウイルスバスティング

ウイルスバスティング

電脳世界では、ロックマンの敵であるコンピュータウイルスやWWWのネットナビと遭遇することがある。これらの敵とロックマンの戦いのことを、ウイルスバスティングという。

ウイルスバスティングの流れ

ロックマンは電脳世界で出会った敵を、バトルチップと呼ばれる戦闘用のプログラムを使って倒さなくてはならない。

敵と会ったら、まず使用するバトルチップを選んで戦闘開始。敵をすべて倒せばロックマンの勝利となる。しかし、敵の攻撃によってロックマンのHPが0になると敗北となり、その場合はゲームオーバーになってしまう。

ウイルスと遭遇
↓
1 カスタム画面
↓
2 バトルチップの選択 / 3 ADD
↓
4 戦闘
↓
5 勝利（リザルト画面） / カスタムゲージ満タン！（→1 カスタム画面へ戻る）

1.カスタム画面

戦闘に使用するバトルチップは、カスタム画面で選ぶ。カスタム画面は、ウイルスと遭遇してすぐと、戦闘中にたまっていくカスタムゲージが満タンになった状態でLかRボタンを押した場合に呼び出すことができる。

カスタム画面は、バトルチップを選んだのちにOKを選択するか、なにも選ばずにADD（右ページ参照）を選択すると終了し、ウイルスとの戦闘が開始、もしくは再開される。

ソウサホウホウ 操作方法（カスタム画面）

A 決定 ／ B	キャンセル
R	バトルチップの説明を表示
START	カーソルがOKに移動

カスタム画面の見かた

1 選択しているバトルチップの名前
2 選択しているバトルチップのチップコード（P018参照）
3 選択しているバトルチップの属性（P018参照）
4 選択しているバトルチップの攻撃力
5 チップセレクト欄
6 選択済みのバトルチップ

2.バトルチップの選択

バトルチップは、チップセレクト欄に表示されているものから1枚選ぶ。ただし、以下の条件を満たしている場合は2枚以上選べる。

バトルチップセンタク
バトルチップ選択のルール

❶バトルチップの名前がおなじ場合は、最大5枚まで選ぶことができる。

❷チップコード(バトルチップのアルファベット)がおなじ場合は、最大5枚まで選べる。

⬆おなじ名前やおなじチップコードのバトルチップを一度にたくさん選ぶことができれば、戦闘は大変有利になる。

3.ADD

カスタム画面でのバトルチップの選択は、ランダムで選ばれた5枚のなかからのみ。しかしADDを選択すると、次のカスタム画面では選べるバトルチップが5枚追加され、10枚になる。ただし一度バトルチップを使うと、次のカスタム画面では5枚に戻る。

⬅ADDは最高2回選べる。バトルチップは15枚のなかから選択できるので、5枚を同時に使用も容易になるはず。

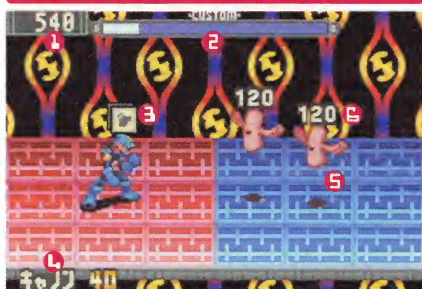
4.戦闘

バトルチップの選択が終わったら戦闘となる。ロックマンを操作し、バトルチップをうまく使いながら敵を倒そう。

また、Bボタンを押すと発射されるロックバスターは、ロックマンの前にいる敵を攻撃する。威力は低いが弾数に制限がないので、バトルチップがないときに使おう。

ソウサホウホウ
操作方法(戦闘画面)

ボタン	操作
A	バトルチップを使用
B	ロックバスターで攻撃
L / R	カスタムゲージ満タン時、カスタム画面呼び出し
START	ポーズ

戦闘画面の見かた

❶ロックマンの現在のHP
❷カスタムゲージ
❸ロックマンが次に使うバトルチップ
❹次に使うバトルチップの名前と攻撃力
❺敵ウイルス
❻敵ウイルスのHP

5.リザルト画面

ウイルスやWWWのネットナビとの戦闘に勝利すると、リザルト画面になる。リザルト画面では、デリートタイム（すべての敵を倒すまでの時間）やバスティングレベル（下参照）、さらに敵から入手したデータなどが表示される。入手データはゼニー（この世界で流通しているお金）かバトルチップのどちらかだ。

バスティングレベルが高ければ高いほど、入手できるゼニーの金額が増えたり、バトルチップがもらえる確率が上がったりするぞ。

⬆バスティングレベルが高いとバトルチップを入手することもあるが、入手データはゼニーであることが多い。

バスティングレベル　バスティングレベルの計算と評価

バスティングレベルとは敵を倒したときの評価であり、1〜10、Sの11段階がある。1がいちばん低くSがいちばん高い。下の4つの要素が関係していて、それぞれの要素のポイントを合計したものがバスティングレベルなのだ。ポイントの合計が11以上だった場合はSとなる。

BONUS デリートタイムによるボーナス

デリートタイムによるボーナスは、相手がウイルスかネットナビかでちがうが、タイムが短いほど高いポイントが得られるのはどちらもおなじ。これを基準として、ほかのボーナスが加算されていく。

敵を倒すまでにかかった時間

	時間	ポイント
ウイルス	0.01秒〜5.00秒	7ポイント
	5.01〜12.00秒	6ポイント
	12.01秒〜36.00秒	5ポイント
	36.01秒以上	4ポイント
ネットナビ	0.01秒〜30.00秒	10ポイント
	30.01〜40.00秒	8ポイント
	40.01秒〜50.00秒	6ポイント
	50.01秒以上	4ポイント

BONUS 攻撃を受けた回数によるボーナス

敵の攻撃を受けることによって、ポイントは減っていく。1回だけなら増減はなく、受けた回数が増えれば減るポイントも大きくなる。一度も攻撃を受けないと、ポイントは1増える。

攻撃を受けた回数

回数	ポイント
0回	＋1ポイント
1回	±0ポイント
2回	−1ポイント
3回	−2ポイント
4回以上	−3ポイント

BONUS 移動によるボーナス

ロックマンを移動させた回数が2回以下だと、ポイントが1増える。3回以上移動させてもポイントが減ることはない。

移動した回数

回数	ポイント
0〜2回	＋1ポイント
3回以上	±0ポイント

BONUS 敵をまとめて倒した数によるボーナス

広い範囲を攻撃するバトルチップなどでウイルスを何体かまとめて倒すと、ポイントが加算される。

敵をまとめて倒した数

数	ポイント
2体同時で	＋2ポイント
3体以上同時で	＋4ポイント

バトルチップ

バトルチップ

ロックマンがウイルスバスティングに使う戦闘用プログラムがバトルチップだ。バトルチップの特性を理解し、使いこなしていくことがゲームを進めていくカギとなる。

バトルチップの効果

全部で175種類あるバトルチップのうち、多くをしめるのは攻撃用のものだ。威力は、弱いウイルスなら一撃で倒してしまうくらい高い。2匹以上の敵を同時に攻撃できるバトルチップもあるので、うまく使えば敵をまとめて倒すことも可能だ。

また、攻撃用以外には、敵の動ける範囲をせばめたり、障害物を発生させるなどの特殊な効果を持つものや、戦闘で減ったHPを回復するバトルチップなどもある。

↑バトルチップの効果は、サブ画面のチップフォルダや、カスタム画面でRボタンを押すと確認できる。

バトルチップの入手法

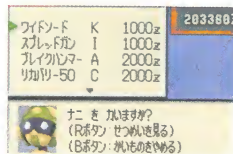
バトルチップは、まずゲーム開始時から熱斗が30枚持っている。その後は、おもに以下に説明している4つの方法で入手することができるのだ。

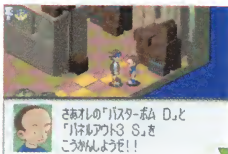
新しく入手したバトルチップはリュックに入る。リュック内のバトルチップは、戦闘中で使用することはできないので、リュックからチップフォルダへの入れ替えが必要になる。

1 フィールドで入手

現実世界では引き出し、電脳世界では宝箱など、フィールドのさまざまなところに隠されている。

2 ショップで入手

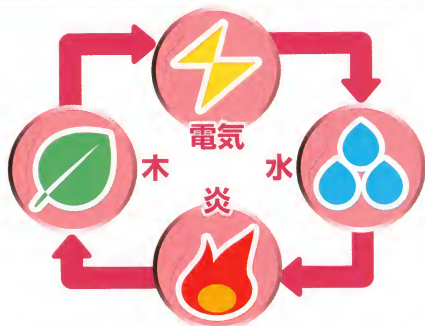
インターネットエリアにいるネット商人や、チップショップ、「ヒグレヤ」で買うことができる。

3 トレードで入手

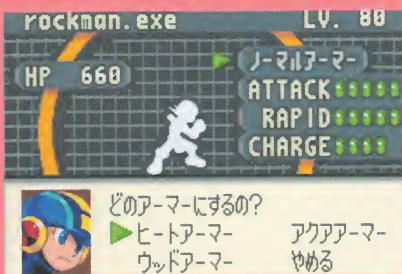
現実世界には、チップとチップの交換をしてくれる人がいる。貴重なチップであることが多いぞ。

4 チップトレーダーで入手

チップトレーダーは、いらないチップ何枚かとちがうチップと交換してくれる(P060参照)。

チップの属性

攻撃用のバトルチップのなかには炎や水などの属性を持つものもある。これらのバトルチップは、敵の属性との相性によっては通常の2倍のダメージを与えられるのだ(属性どうしの関係は、右図を参照)。属性の相性が悪い場合はダメージの増減はない。

敵の属性と相性のいい属性のバトルチップを優先的に使うようにすれば、戦闘がぐっと楽になるはず。属性に関しては、P101以降のデータページを参照してほしい。

ロックマンの属性

無属性のロックマンにも、強化プログラムであるアーマーを装備すると属性が追加される。ヒートアーマーは炎、アクアアーマーは水、ウッドアーマーは木の属性を持っている。アーマーは無属性と弱点の属性以外のダメージを半分にする効果があるものの、弱点の属性の攻撃に対してはダメージを減らすことができない。

チップコード

すべてのバトルチップにはチップコードと呼ばれるアルファベットのコードが存在する。1種類のバトルチップでも何種類かのチップコードがあり、ちがうバトルチップでも、チップコードがおなじであれば、戦闘中に同時に使うことができる。

←レア度の低いチップでも、チップコードによっては入手しづらいものがある。

プログラムアドバンス

特定のバトルチップを特定の順番で選ぶことで、強力なバトルチップに変化することがある。これをプログラムアドバンスという。プログラムアドバンスが発生する条件や効果は、P145からのプログラムアドバンスデータを見てほしい。

←プログラムアドバンスを発生させるバトルチップは、捨てないほうがいい。

チップの組み合わせかた

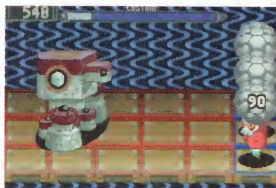
ちがうバトルチップでもチップコードがおなじであれば同時に使うことができることを利用し、効果的な攻撃ができる組み合わせをいくつか紹介しよう。とくに、敵の行動を制限するバトルチップと広範囲を攻撃するバトルチップの組み合わせは確実に敵にダメージを与えられるという意味で非常に有効だ。

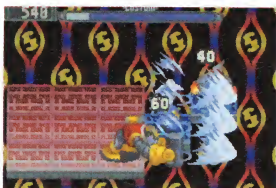
これらの組み合わせは、工夫しだいでいくらでも考えられる。効果的なバトルチップの組み合わせを見つけ、オリジナルの攻撃パターンを考え出そう。自分なりの攻撃パターンを持っていれば、ウイルスやネットナビに対するだけでなく、通信対戦で他のプレーヤーと戦うときにも役立つだろう。

1 パネルアウト3B➡ビッグボムB

メットールやガッツマンなど、地面をはうタイプの攻撃をしてくる相手にとくに有効な戦法だ。パネルアウト3を使って自分の目前のパネルを縦1列ぶんなくすことで、敵の攻撃は自分のいる場所まで届かなくなる。安全を確保したあとで、敵エリアすべてを攻撃するビッグボムを敵エリアの中心に投げてやれば、敵に確実にダメージを与えることができるのだ。

2 エリアスチールS➡ストーンマンS

敵エリア3ヶ所にランダムに石をふらせて攻撃するストーンマン。エリアスチールを使って敵エリアをせばめれば、石が命中する可能性をアップさせることになる。エリアスチールをふたつ使用して敵エリアを最後列の3つのパネルだけにしておけば、石は確実に命中させることができる。ストーンマンの攻撃力は非常に高いので、いちばん右の敵エリア最後列を動かない敵などに有効な戦術だ。

3 ガッツマンG➡ガッツマンG

ガッツマンはすべての敵にダメージを与えつつ、敵エリアのパネルの全部を半分壊れた状態にする。このバトルチップを2枚続けて使用すれば、敵エリアのパネルをすべて壊し、敵をその場から動けなくすることができるのだ。この攻撃は、すばやく移動する敵に対しても有効である。ただし、空中に浮かんでいる敵はパネルがすべて壊れていても移動することが可能なので注意が必要だ。

4 ロックオン1C➡アイアンボディC

ロックオンは自分の目前のパネルにサテラを置き、敵を自動的に攻撃する便利なものだが、サテラが敵の攻撃で壊されてしまうこともある。そこで、置いたサテラの前にロックマンを移動させ、守備力が上がるアイアンボディを使って守ってやるのだ。この戦法は他のバトルチップのリモローソクやポイズンアヌビスを使った場合でも有効だ。ただし、貫通攻撃をしてくる敵には効果がないので注意。

サブガメン

サブ画面

STARTボタンで呼び出すサブ画面のメニューには、チップフォルダの編集やロックマンのパワーアップなど重要な項目が含まれている。各項目の意味と使いかたを理解しておこう。

サブ画面のメニュー

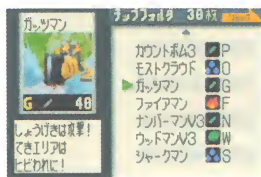
サブ画面は、現実世界と電脳世界のどちらにいてもSTARTボタンを押すことによって呼び出すことができる。サブ画面の呼び出しは、フィールドを移動中ならいつでも可能だ。

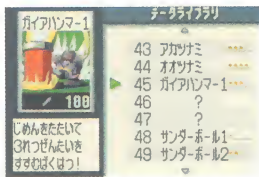
サブ画面のメニューの項目は、チップフォルダ、データライブラリ、Eメール、アイテム、ネットワーク、セーブ、ロックマンの7つがある。以下に各項目を説明する。

チップフォルダ

戦闘で使うバトルチップを入れておくのがチップフォルダで、かならず30枚キッチリ入れておく必要がある。使いたいチップはチップフォルダに移すこと。なお、チップフォルダにはおなじチップは10枚、ナビチップは5枚までしか入れられない。

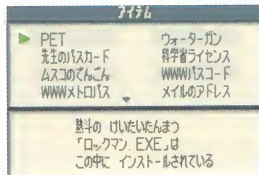
データライブラリ

入手したバトルチップの名前や効果、レア度などを確認することができる。レア度はそのチップの貴重さをあらわしており、星の数が多いほど珍しいチップということである。ID順に並んでいて、まだ入手したことがないものは？となっている。

Eメール

熱斗のPETに送られてきたEメールを読むことができる。Eメールは電脳世界を経由してPETへ送られる手紙であり、ストーリーを進めるうえで重要なヒントが書いてあったり、ロックマンのパワーアップパーツが添付されている場合がある。

アイテム

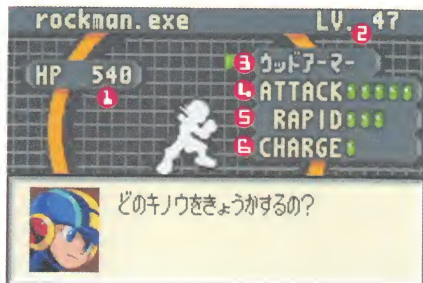
熱斗やロックマンが入手した、ストーリーを進めるために必要なアイテム（バトルチップやパワーアップパーツ以外）を確認できる。また、アイテム以外に、入手したリンクメモやアドレスなど（P013参照）もここでチェックすることが可能だ。

ネットワーク

別売りのゲームボーイアドバンス専用の通信ケーブルがあれば、このメニューでほかのプレーヤーと通信をすることができる。通信で楽しめるモードはP022を参照してほしい。

セーブ

そのときの状態をセーブしておく。ゲームオーバーになったり、いったんゲームを終了したあとで"つづきから"を選択して始めた場合は、セーブした場所から再開することができる。

ロックマン

その時点でのロックマンの能力やレベルを確認したり、強化プログラムを使用することができる。強化プログラムには、HPを増やすHPメモリ、ロックバスターの性能を上げるバスターUP、ロックマンの防御力を上げるアーマーの3種類がある。効果については下記を参照してほしい。強化プログラムを使うと、使った項目に応じてロックマンのレベルが上がっていく。

ロックマン画面の見かた

1. ロックマンの最大のHP
2. ロックマンのレベル
3. ロックマンが装備しているアーマー
4. ロックバスターの攻撃力
5. ロックバスターの連射力
6. ロックバスターのチャージ能力

ロックマンノパワーアップノシカタ　ロックマンのパワーアップのしかた

HP

ロックマンのHPを増やすには、HPメモリが必要だ。HPメモリは入手した時点で自動的に使用され、ひとつにつきHPを20増加させる効果があり、ひとつ使うごとにロックマンのレベルが1上がる。ゲーム中に45個登場する。

ロックバスター

ロックバスターは、ゲーム中に12個登場するバスターUPでパワーアップできる。バスターUPには以下の3通りの使いかたがある。ひとつ使うとレベルが3上がる。

ATACK

ロックバスター1発の威力を上げる。バスターUPひとつにつき相手に与えるダメージが1上昇する。

RAPID

ロックバスターの連射力を上げる。近距離ならRAPIDが低くても連射がきくので、この能力を上げるのは後回しだ。

CHARGE

Bボタン押しっぱなしで溜め、はなすと発射されるショットを撃つことが可能になる。能力を上げれば威力が上がる。

アーマー

アーマーは、ロックマンの守備力を上げてダメージを減らす。インターネットエリア内で売っていて、ゲーム中に登場するのは3個だけだ。アーマーは、持っているだけでロックマンのレベルが6上がる。

ウッドアーマー

インターネットエリア03のネット商人が売っている(売価:15000Z)。無、水、木、電気の属性のダメージを半減させるが、炎属性の攻撃のダメージは減らすことができない。

ヒートアーマー

インターネットエリア04のネット商人が売っている(売価:20000Z)。無、炎、木、電気の属性のダメージを半減させるが、水属性の攻撃のダメージは減らすことができない。

アクアアーマー

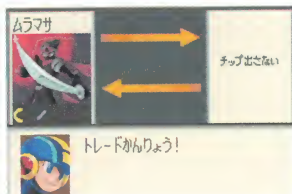
インターネットエリア10のネット商人が売っている(売価:30000Z)。無、炎、水、木の属性のダメージを半減させるが、電気属性の攻撃のダメージは減らすことができない。

ツウシン

通信

別売りのゲームボーイアドバンス用通信ケーブルを使えば、他のプレーヤーとバトルチップのトレードや、ネットバトルができる。さらに広がる『ロックマン エグゼ』の世界を体験しよう。

トレード

ほかのプレーヤーの持っているバトルチップと、自分の持っているバトルチップを交換することができる。データライブラリを完成に近づけるためにも、おたがいにまだ入手していないチップを相手が持っていたら、トレードで交換していくといいだろう。

⬅自分からはチップを出さないでトレードを行なえば、通信している相手からバトルチップをもらうことができる。

ネットバトル（れんしゅう・ほんばん）

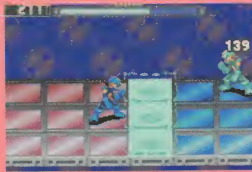
通信相手のロックマンと、ネットバトルを行なう。「れんしゅう」では勝ち負けによる影響はないが、「ほんばん」では勝者が敗者のリュックからバトルチップを1枚もらえる。どれがもらえるかはバスティングレベルが関係していて、高ければ高いほどレア度が高いものになる。

⬅友だちとのネットバトルは、対CPU戦とはちがう面白さがある。集めたチップや、考え出した戦法を活かして戦おう。

ネットバトルデンタタカイカタコツ ネットバトルでの戦いかたのコツ

連続攻撃は×

攻撃を命中させると、相手のロックマンは一定時間白く光る。そのあいだはダメージを与えられないので、連続してのチップの使用はひかえよう。

相手の足場をなくせ

むやみやたらに攻撃してもよけられるだけなので、まずは相手の足場をなくすバトルチップで行動範囲を限定させ、逃げられないようにしよう。

確実に命中する攻撃を

攻撃用のバトルチップは、相手にかわされないものが有効だ。ナビチップやビッグボムなどをチップフォルダに入れておくといいだろう。

マップ攻略編

Chapter.02

MAP

マップコウリャク

WORLD MAP

全体マップ

『ロックマン エグゼ』の舞台は、現実世界と電脳世界が複雑にからみあっている。この全体マップは、どのマップがどこへつながっているかを見やすくまとめたものだ。

ゲンジツセカイ
現実世界

デンノウセカイ
電脳世界

アキハラチョウ
秋原町
熱斗の家
メイルの家
デカオの家
やいとの家
学校
メトロライン秋原町駅
ヒグレヤ

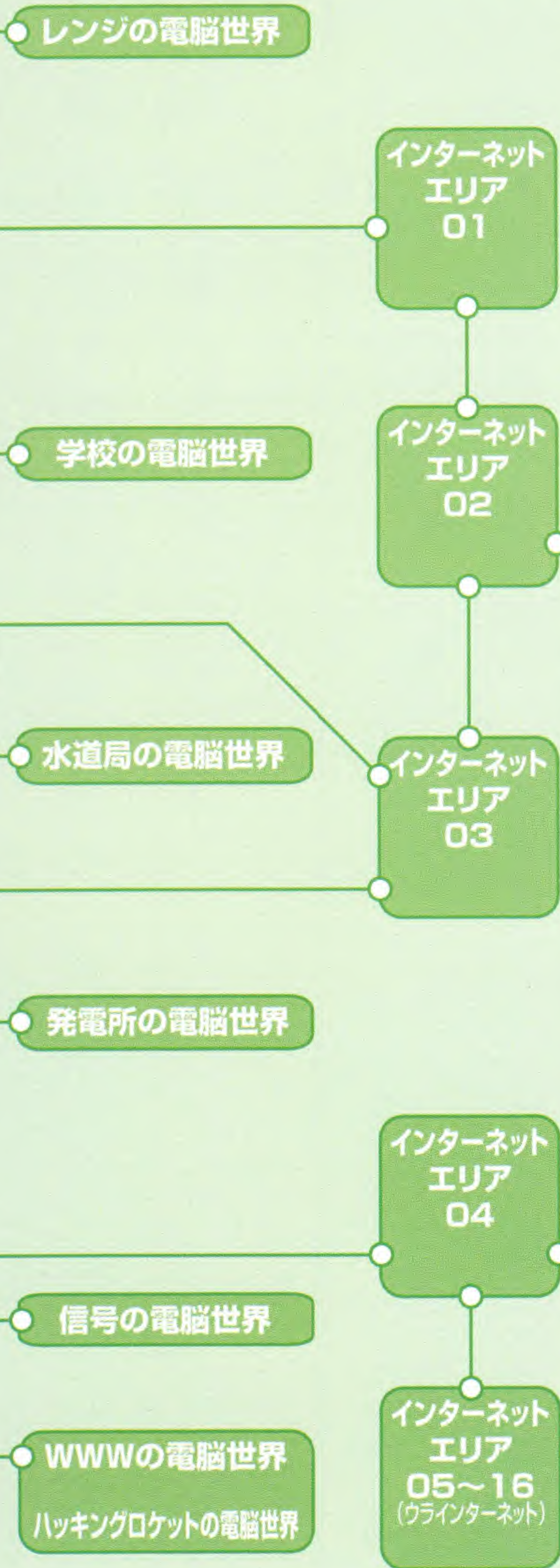
カンチョウガイ
官庁街
サロマの弁当屋
マサのサカナ屋
メトロライン官庁街駅
水道局
科学省
パパの研究室
レストラン
発電所

デンサンタウン
デンサンタウン
みゆきのこっとう屋
メトロラインデンサンタウン駅
デンサン中央
デンサン1～4丁目

WWWノケンキュウジョ
WWWの研究所

レンジの電脳世界
学校の電脳世界
水道局の電脳世界
発電所の電脳世界
信号の電脳世界
WWWの電脳世界
ハッキングロケットの電脳世界

インターネットエリア01
インターネットエリア02
インターネットエリア03
インターネットエリア04
インターネットエリア05～16
(ウラインターネット)

シナリオ&マップコウリャク

シナリオ&マップ攻略編

ここからは、物語の流れにそったゲームの進めかたや、マップごとの攻略を解説する。シナリオ攻略は、ゲームを全体で8つのシナリオに分け、それぞれをフローチャートの形で解説している。そして、各シナリオで初登場するマップを、出現する敵やショップなどのデータとあわせて掲載している。くわしい見かたに関しては、以下を参照してほしい。

シナリオ&マップ攻略の見かた

❶ シナリオフローチャート

シナリオを進めるうえで行かなければならない場所を順番に並べ、重要なポイントに関しては、そこで起こるイベントや、入手するアイテム、戦うボスなどを引き出して解説している。

❷ マップ

マップ上の赤字の引き出しはその場所から移動できるマップ名と掲載ページ数(現実世界ではプラグインできる場所とプラグイン先のマップがあるページ数も掲載)。黒字の引き出しはその場所にあるアイテム名やその場所でできるチップトレードの内容。オレンジ色の字の引き出しはその場所にいるネットナビ名。緑字の引き出しはその場所にあるショップを示している。

❸ 出現するウイルス

そのマップに敵として出現するウイルスやネットナビの名前と、データが掲載されているページ数。電脳世界のマップのみにある。

❹ ランダム宝箱データ

そのマップにあるランダム宝箱(中身が決まっていない宝箱)を取ったときに入手できるバトルチップやお金のデータ。電脳世界のインターネットエリアのマップのみにある。

❺ ショップデータ

そのマップにいるネット商人(もしくはチップショップ)から購入できる商品名と価格、販売数。販売数ぶんのアイテムをその商人から買ってしまうと、売り切れとなる。

Scenario.1 イエノレンジガヒヲフイタ！

シナリオ1 家のレンジが火を噴いた！

主人公、熱斗が住む秋原町。この町ではいま、あちこちでレンジが異常加熱して火を噴くという事件が多発していた。その事件は、ハッキングによって戦争を起こそうとする秘密組織、WWW（ワールドスリー）のしわざによるものだったのだ。そして、ついに熱斗の家のレンジからも火が。相棒のロックマンとともに事件を解決しようとする熱斗だが……。

シナリオ1 モノガタリノナガレ 物語の流れ

熱斗の部屋
↓
5A教室

→ **まずはPETをゲット**
朝起きたら、学校に行く前に棚の上にあるPETを取っておこう。パパからメールがきているぞ。

↓
熱斗の部屋

→ **はじめてのプラグイン**
学校から帰ってきたら、自分の部屋にあるパソコンにプラグインしてみよう。

↓
インターネットエリア01
↓
やいとの絵の電脳世界

→ **インターネットで迷子探し**
インターネットエリア01には、やいとのネットナビのグライドがいる。彼の話では、プログラムがインターネットエリア01のどこかで迷子になっているという。探し出して、やいとの絵の電脳世界に帰ったグライドに教えよう。

↓
熱斗の家
↓
レンジの電脳世界01
↓
熱斗の部屋

→ **レンジの電脳世界へプラグイン！**
火を噴いたレンジにプラグインすると、レンジの電脳世界は火の海だった。消火しようとしたロックマンは爆発に巻き込まれて倒れてしまう。まずは熱斗の部屋にあるウォーターガンを使ってレンジの火を消そう。

↓
レンジの電脳世界02

→ **WWWのネットナビと初対決**
レンジの電脳世界を消火しながら進むと、WWWのネットナビ、ファイアマンが襲いかかってくるぞ。

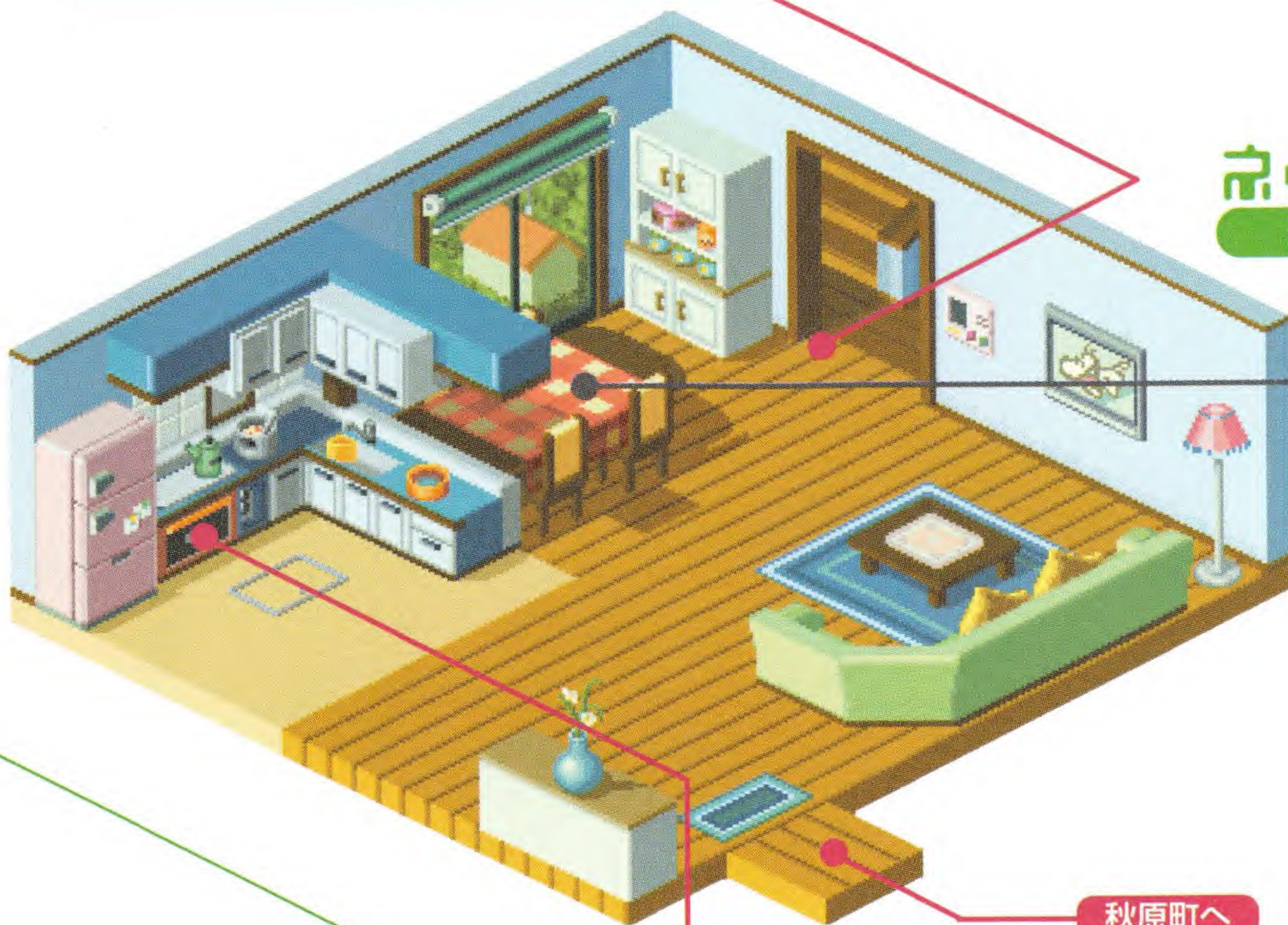
↓
熱斗の部屋

→ **遊びつかれたらひと休み**
事件が解決したら、秋原町のなかを歩いてみよう。ひと通り見て回ったら、家に帰ってベッドでひと休みだ。

ネットノヘヤ
熱斗の部屋

プラグイン
熱斗のパソコンの電脳世界へ

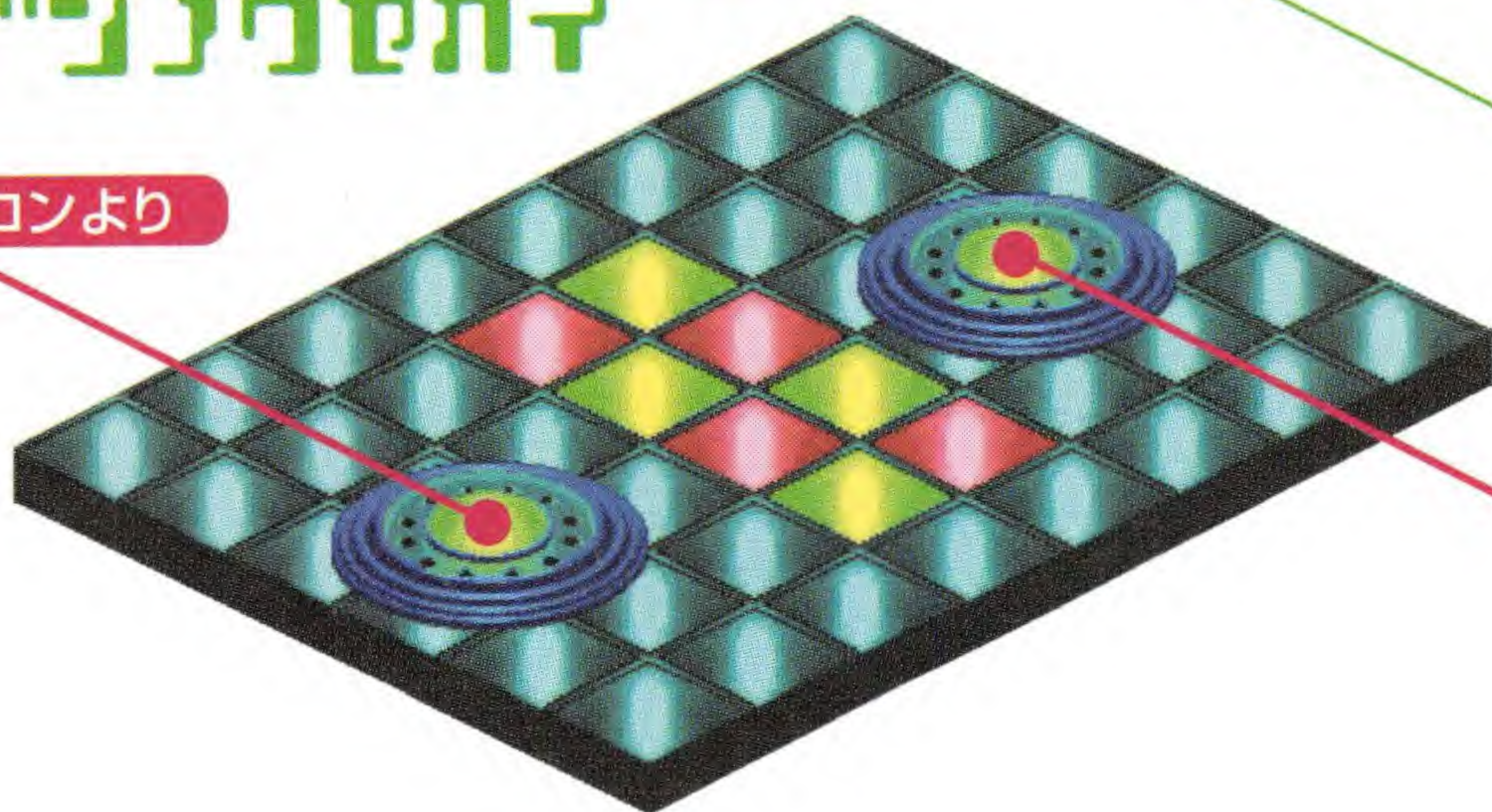
PET
シナリオ1の火事のときのみ
ウォーターガン

ネットノイエ
熱斗の家

ゲーム開始直後のみ
リカバリー10A

秋原町へ
➡P028

プラグイン
レンジの電脳世界01へ
➡P031

ネットノパソコンノデンノウセカイ
熱斗のパソコンの電脳世界

熱斗のパソコンより

インターネットエリア01へ
➡P030

アキハラチョウ 秋原町

チップトレード
シナリオ4以降
自分 エスケープF、H、J、L、N
↕
相手 ナイトソードG

チップトレード
シナリオ3以降
自分 フレイムタワーF
↕
相手 ダイナウェーブR

やいとの家
➡P033

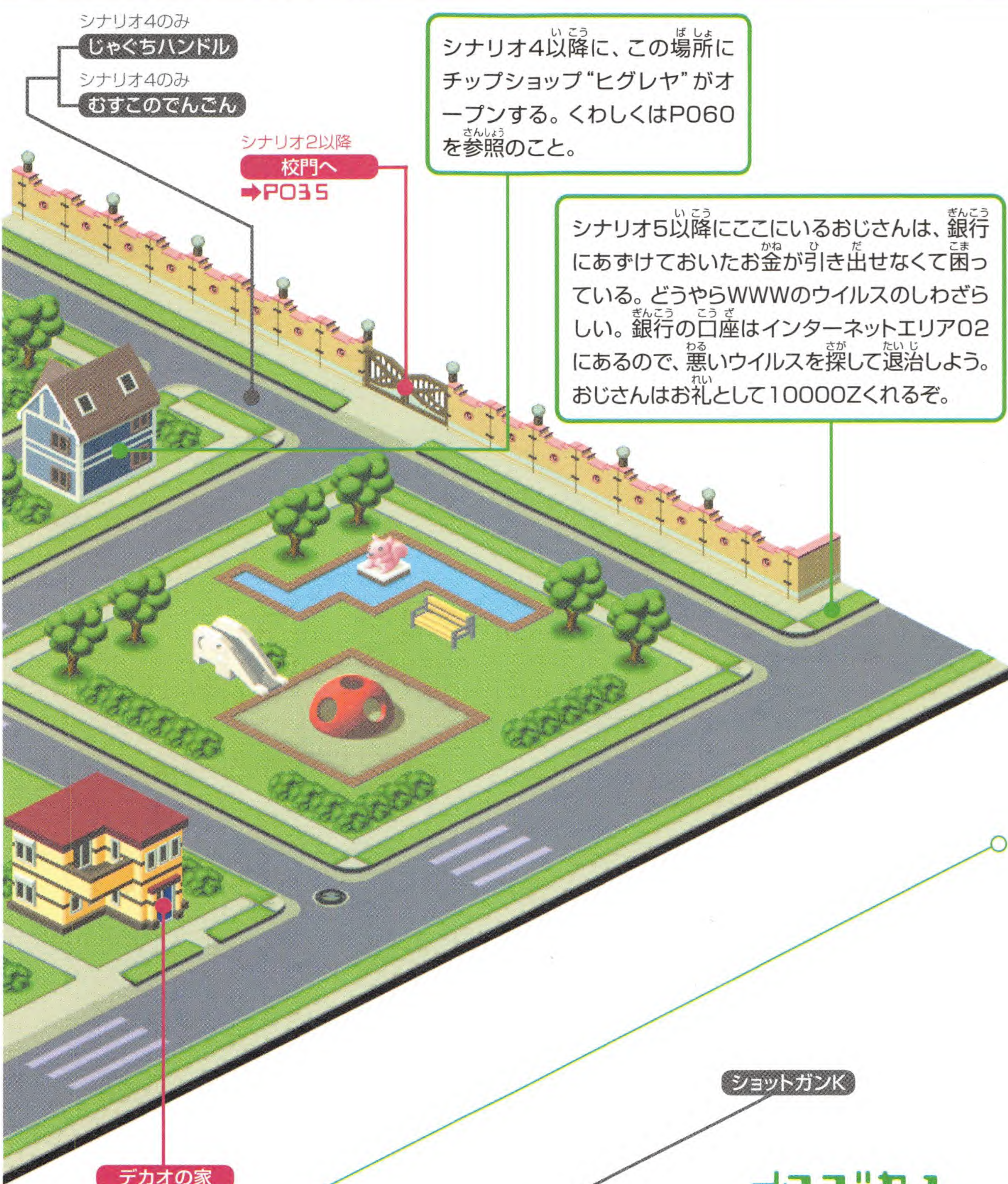
熱斗の家
➡P027

プラグイン!
犬小屋の電脳世界へ

メイルの家
➡P032

シナリオ7のみ
じいのリンクメモ

シナリオ3以降
メトロライン秋原町駅へ
➡P045

シナリオ3以降、メトロラインの駅のそばにいるおじいさんは、入れ歯をなくして困っている。おじいさんの話によると、どうやら秋原町の公園で入れ歯がなくなったということなので、探し出してあげよう。おじいさんはお礼としてリカバリー80Gをくれる。

シナリオ4のみ
じゃぐちハンドル

シナリオ4のみ
むすこのでんごん

シナリオ2以降
校門へ
➡P035

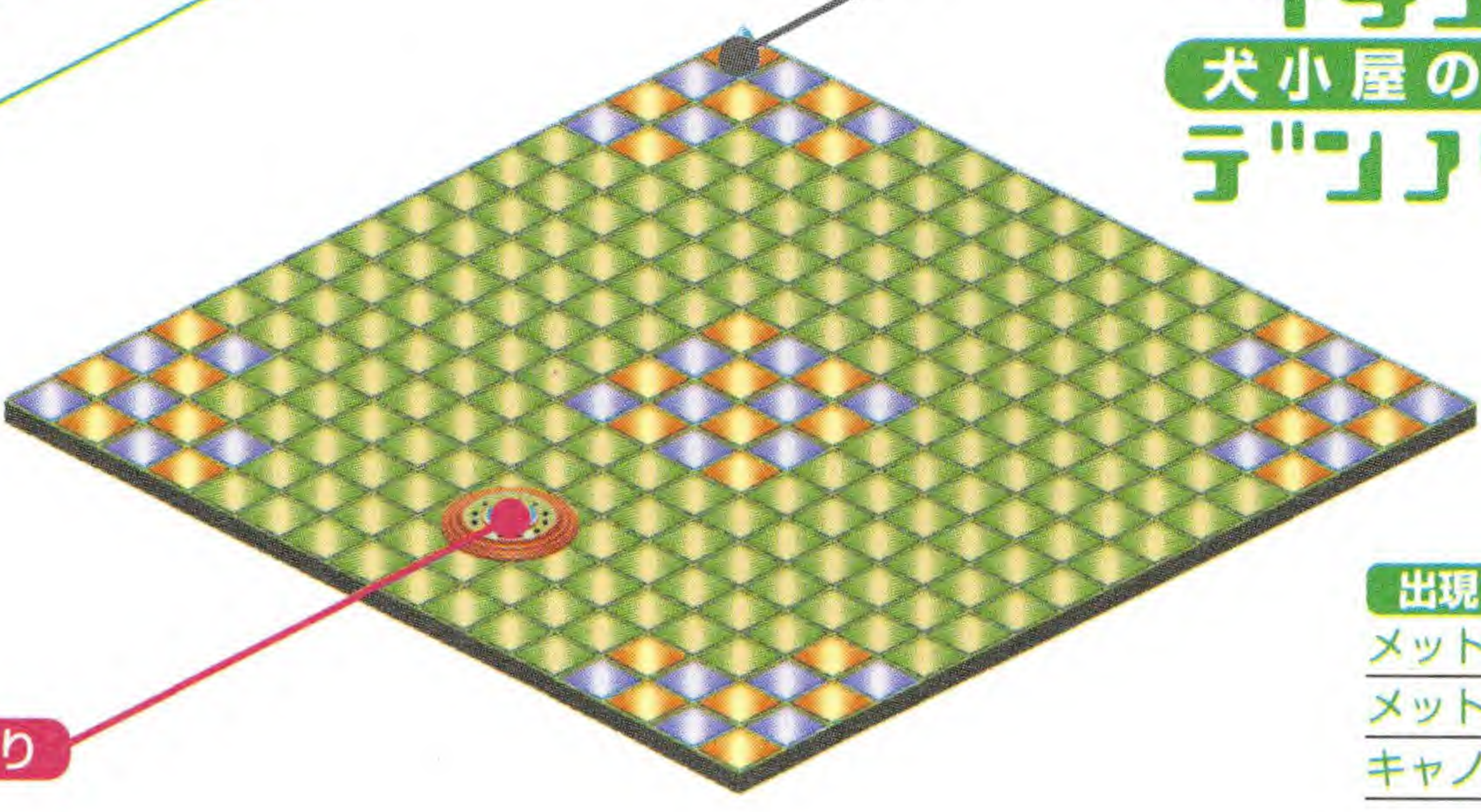
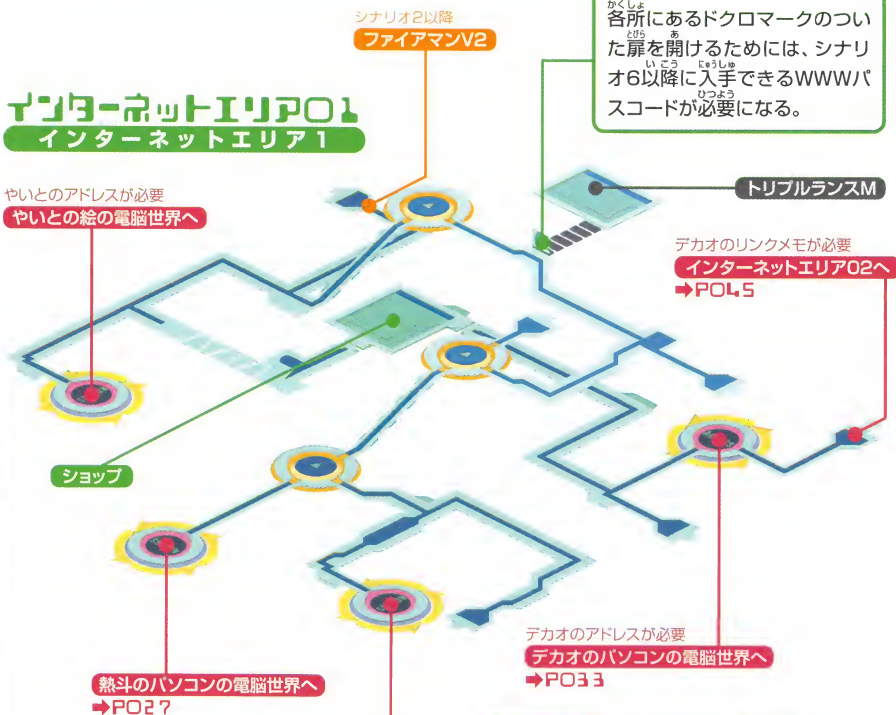
シナリオ4以降に、この場所にチップショップ“ヒグレヤ”がオープンする。くわしくはP060を参照のこと。

シナリオ5以降にここにいるおじさんは、銀行にあずけておいたお金が引き出せなくて困っている。どうやらWWWのウイルスのしわざらしい。銀行の口座はインターネットエリア02にあるので、悪いウイルスを探して退治しよう。おじさんはお礼として10000Zくれるぞ。

デカオの家
➡P033

ショットガンK

イヌゴヤノ 犬小屋の電脳世界 デンノウセカイ

犬小屋より

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
メットール2nd	P153
キャノーダム	P153

インターネットエリア01
インターネットエリア1

各所にあるドクロマークのついた扉を開けるためには、シナリオ6以降に入手できるWWWパスコードが必要になる。

シナリオ2以降
ファイアマンV2

トリプルランスM

やいとのアドレスが必要
やいとの絵の電脳世界へ

デカオのリンクメモが必要
インターネットエリア02へ
➡P045

ショップ

熱斗のパソコンの電脳世界へ
➡P027

デカオのアドレスが必要
デカオのパソコンの電脳世界へ
➡P033

メイルのアドレスが必要
メイルのピアノの電脳世界へ
➡P032

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153
キオルシン	P157
ファイアマンV2	P169
ファイアマンV3	P169

ランダム宝箱
メットガードA
パネルアウト1S
ショットガンK
リカバリー10G
100Z
200Z
500Z
1000Z

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	500Z	5
バスターUP※	2000Z	2
ワイドソードK	1000Z	3
スプレッドガンI	1000Z	3
ブレイクハンマーA	2000Z	3
リカバリー50C	2000Z	3
キャノンC	3000Z	3

※HPメモリの値段は、2個めは1000Z、3個めは2000Z、4個めは3000Z、5個めは5000Zとなる。同様に、バスターUPの2個めの値段は5000Zとなる。

ヤイトノエノ
やいとの絵の電脳世界
デンノウセカイ

リカバリー30L

やいとの絵をお気に入りにしている場合
インターネットエリア01へ

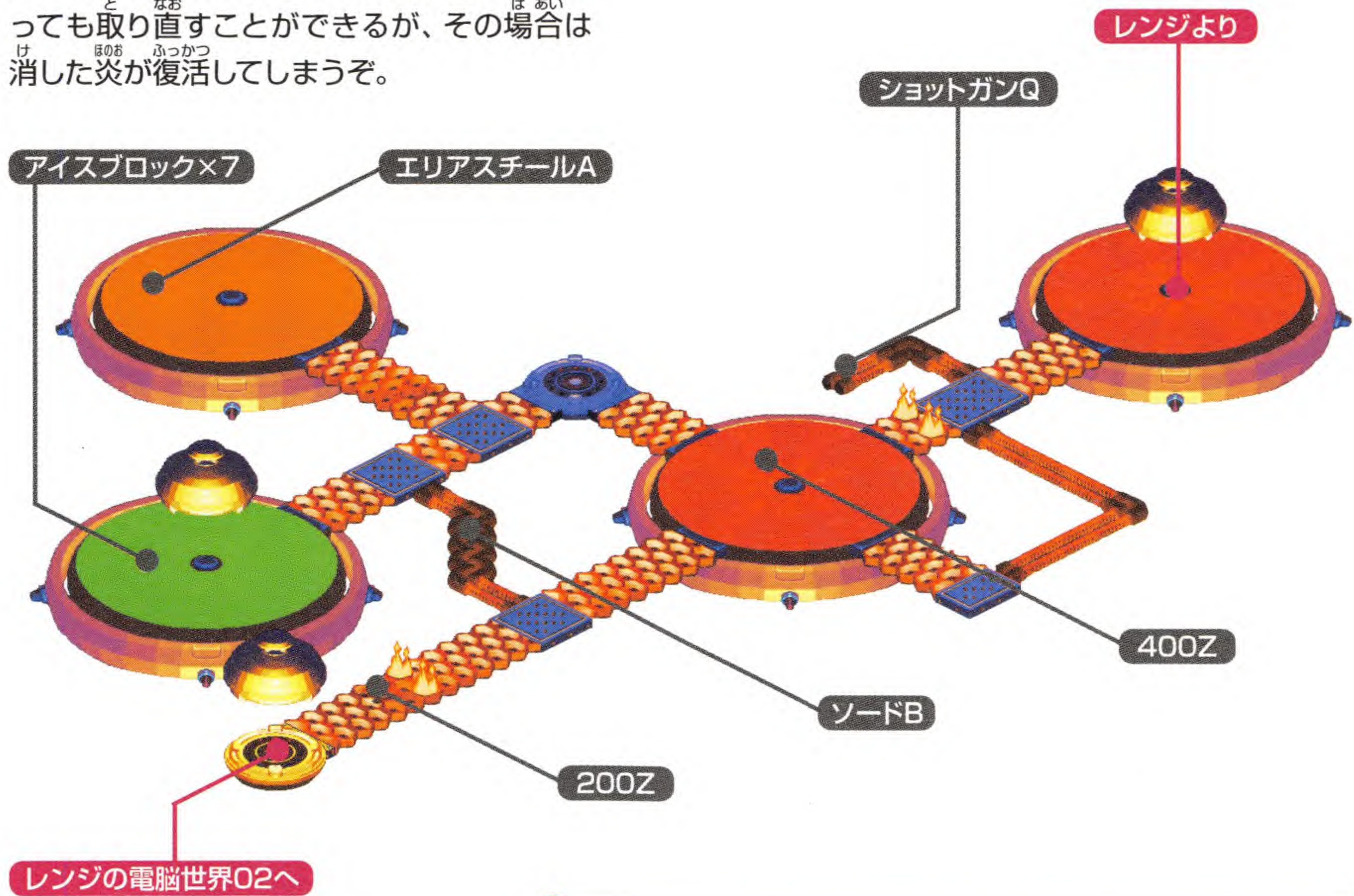
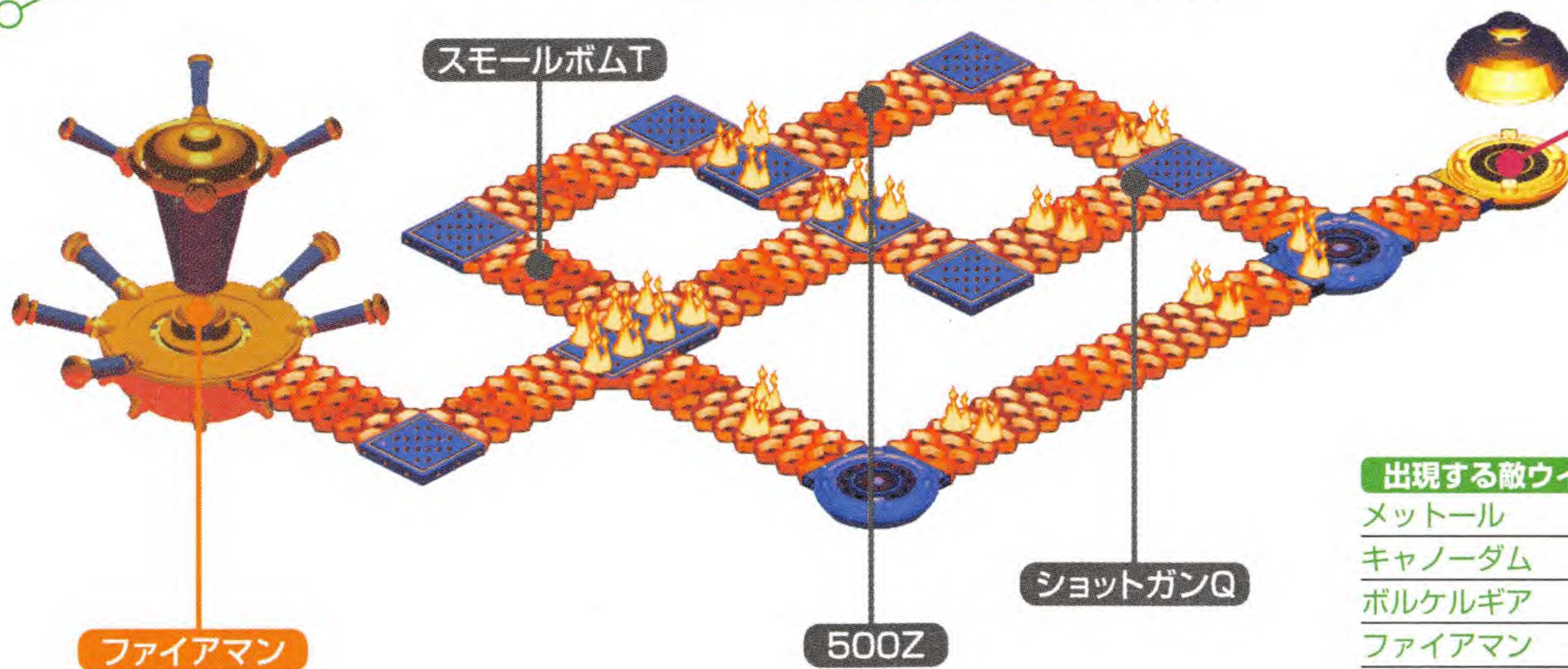
やいとの絵より

出現する敵ウイルス	
キャノーダム	P153
キオルシン	P157

レンジ
レンジの電脳世界01
デンノウセカイ01

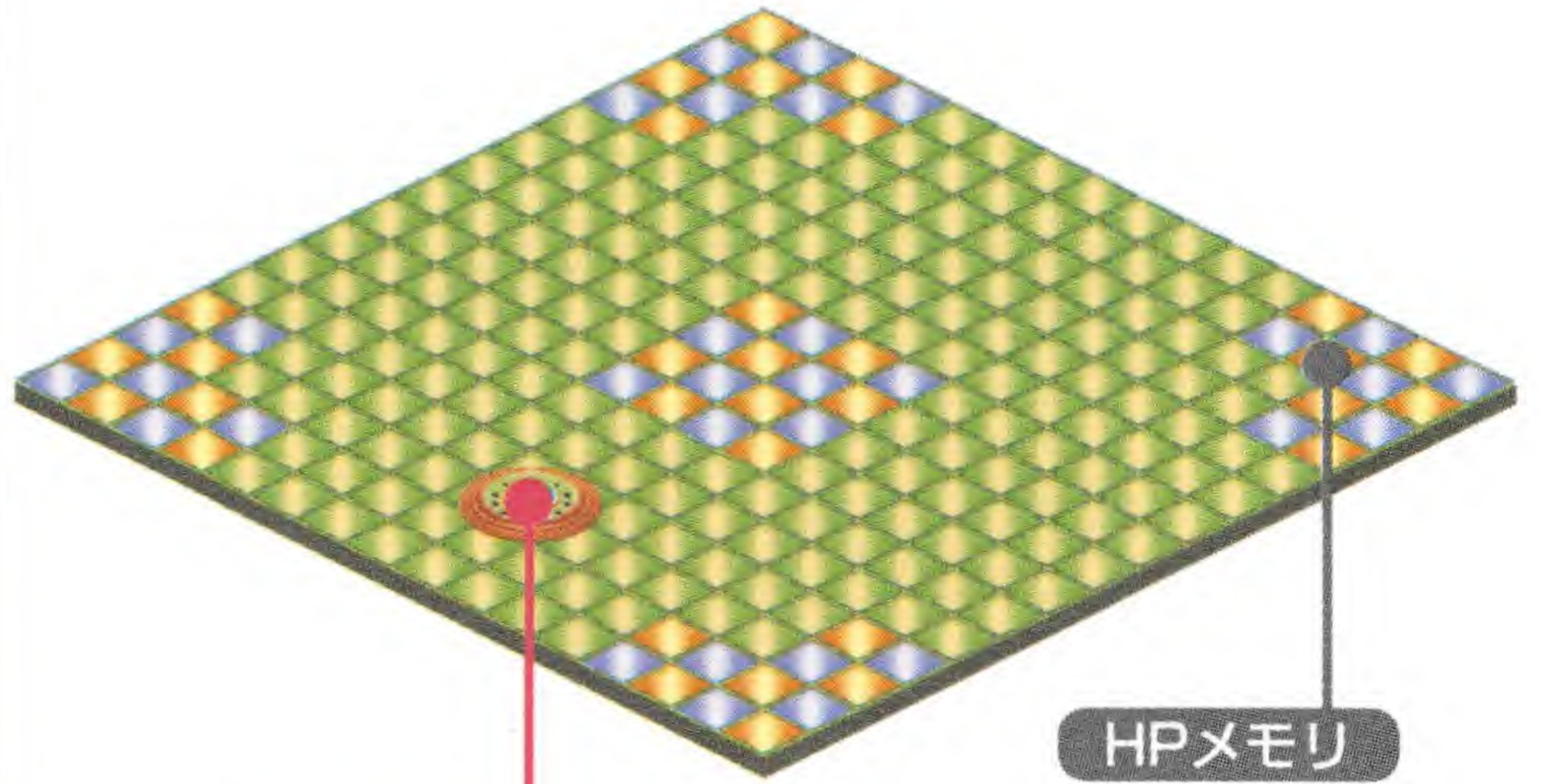
レンジの電脳世界のなかは、あちこちが燃えていて先へ進めない。アイスブロックを手に入れて炎を消す必要があるぞ。ただし、アイスブロックは7個しかない。使い切ってしまっても取り直すことができるが、その場合は消した炎が復活してしまうぞ。

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153

レンジ
レンジの電脳世界02
デンノウセカイ02

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153
ボルケルギア	P154
ファイアマン	P169

ナイルノヘヤ
メイルの部屋

プラグイン!
コブン人形の電脳世界へ

コブンニンギョウノ
コブン人形の電脳世界
デンノウセカイ

HPメモリ

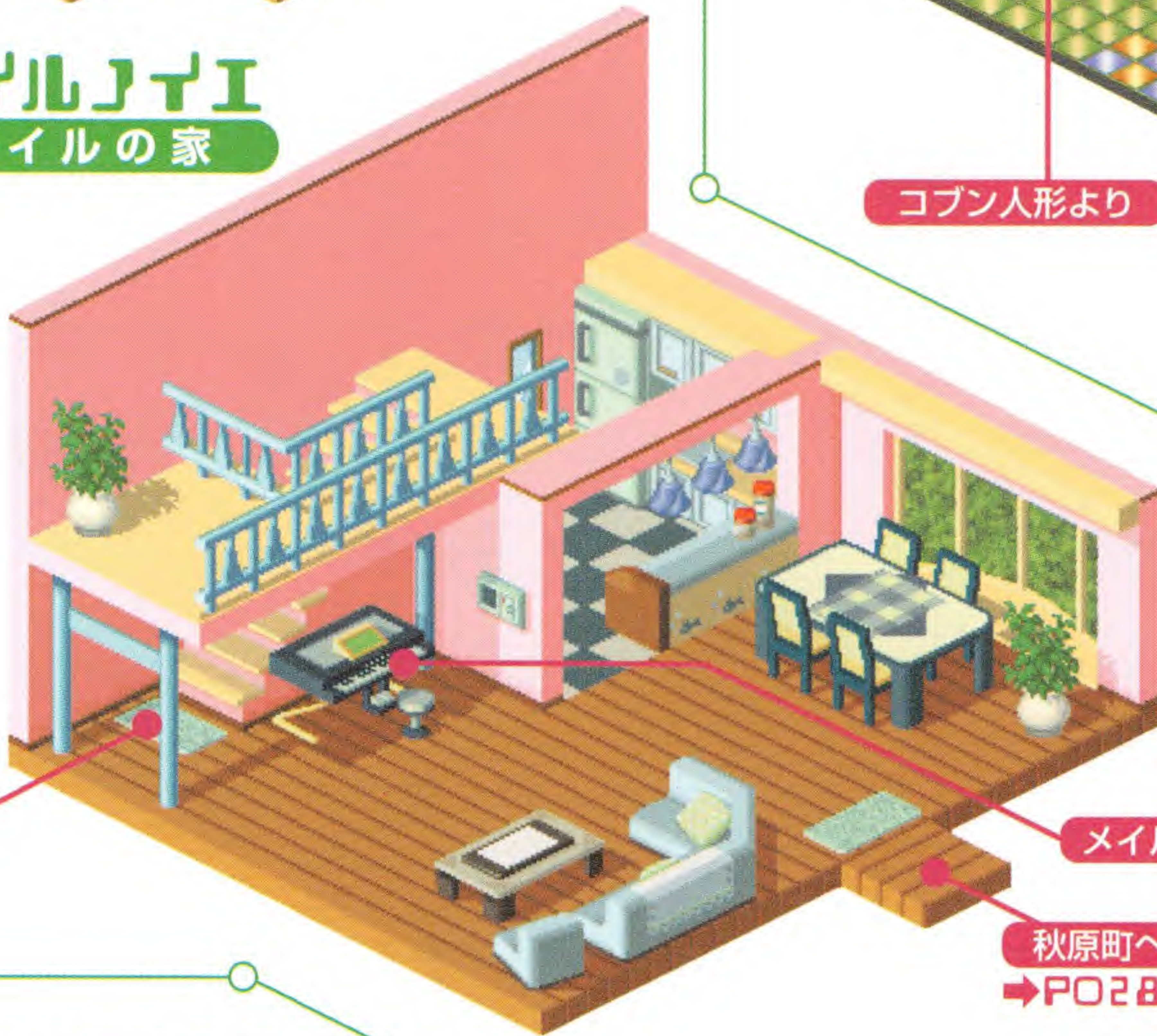
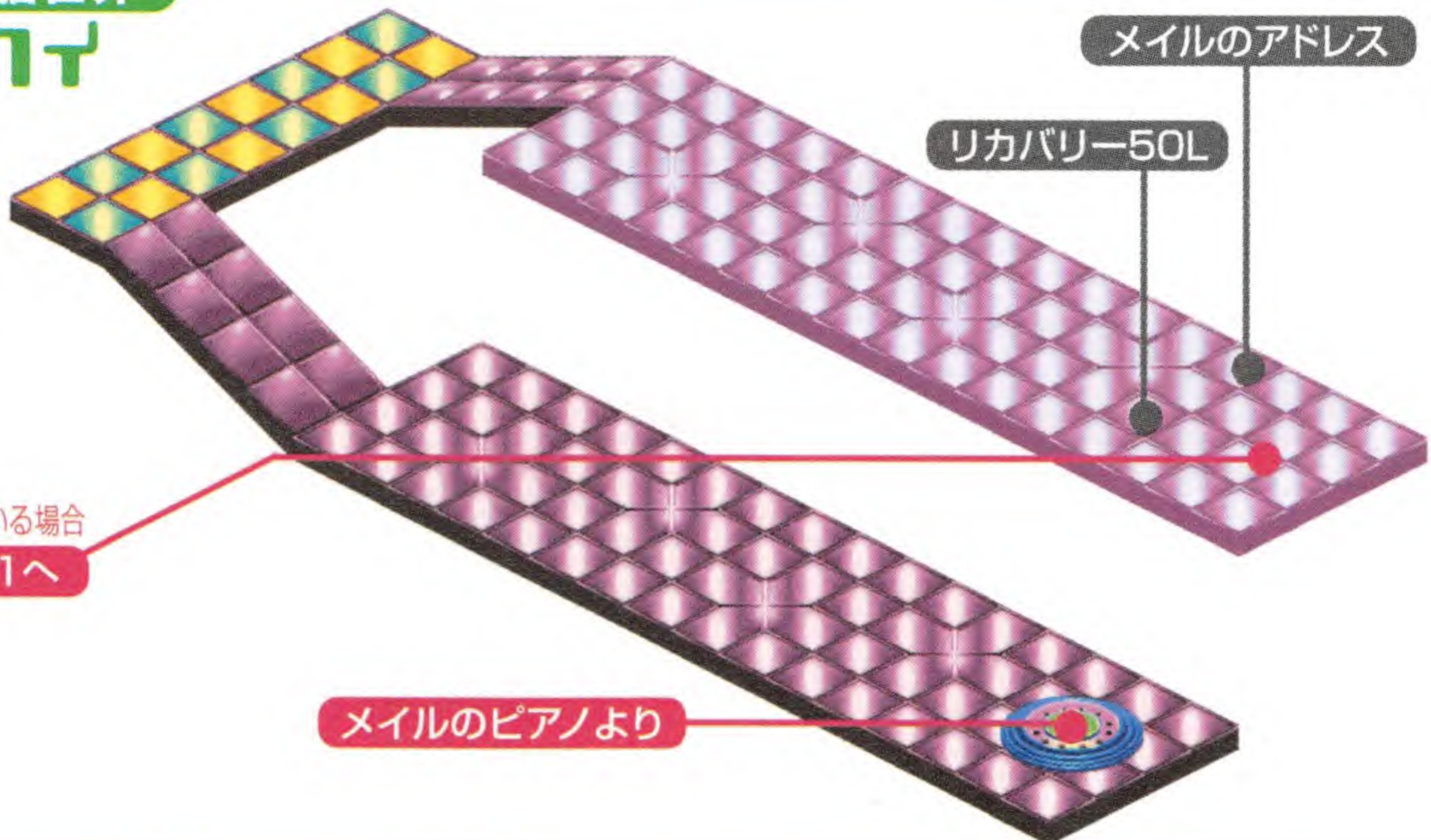
コブン人形より

出現する敵ウイルス	
ゴースラー	P154
ポワルド	P156

ナイルノイエ
メイルの家

プラグイン!
メイルのピアノの電脳世界へ

秋原町へ
➡P028

ナイルノピアノノ
メイルのピアノの電脳世界
デンノウセカイ

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
ゴースラー	P154
ポワルド	P156

メイルのアドレス

リカバリー50L

メイルのピアノをお気に入りにしている場合
インターネットエリア01へ
➡P030

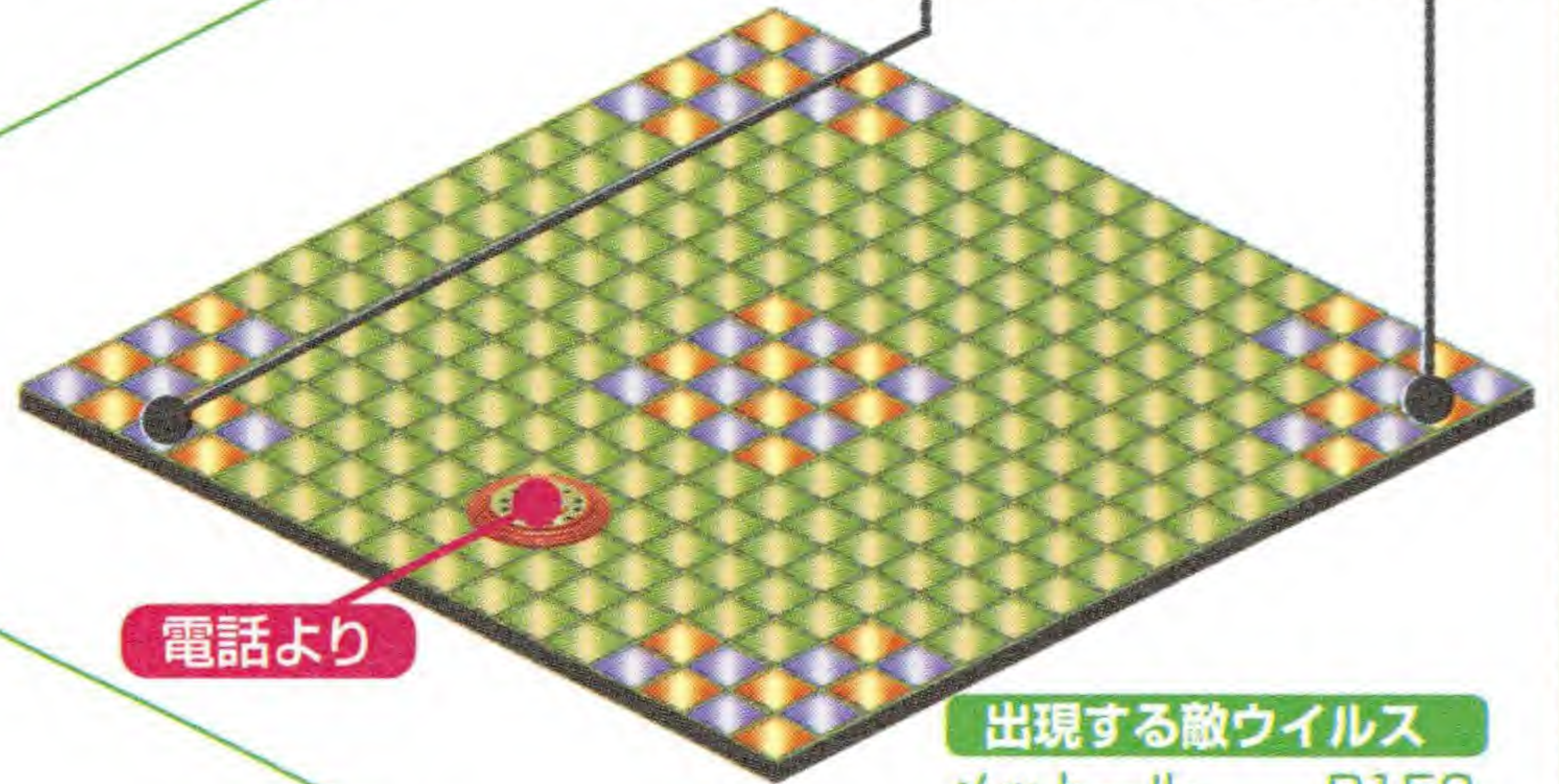
メイルのピアノより

ヤイトノイエ
やいとの家

プラグイン！
電話の電脳世界へ

プラグイン！
やいとの絵の電脳世界へ
➡P030

秋原町へ
➡P028

デンワノ
電話の電脳世界
デンノウセカイ

エスケープJ
1000Z
電話より

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
スウォーディン	P157
キオルシン	P158

デカオノイエ
デカオの家

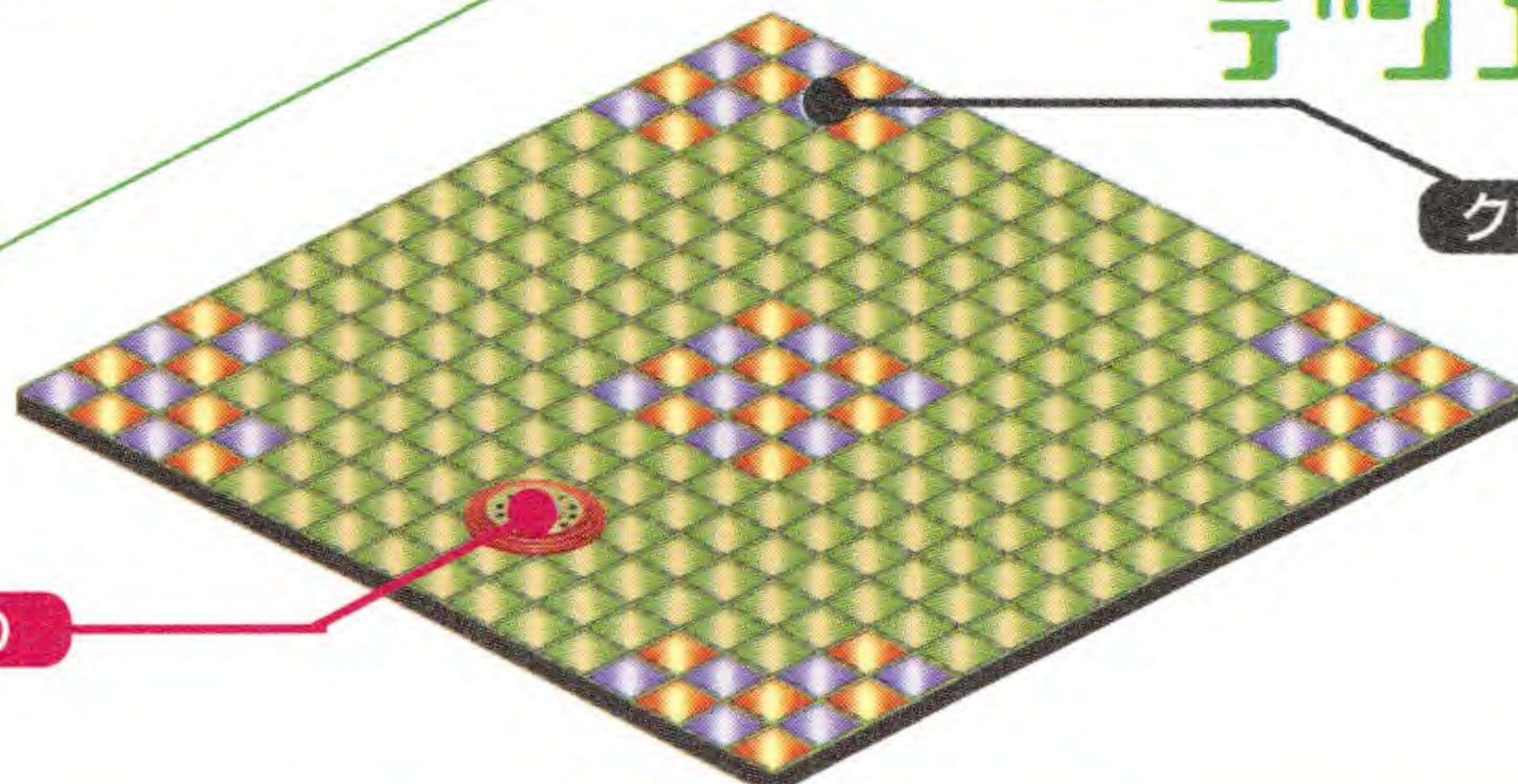
デカオのパソコンの電脳世界へ
プラグイン！
シナリオ3のみ
デカオのリンクメモ
プラグイン！
新型ゲーム機の電脳世界へ

秋原町へ
➡P028

デカオノパソコンノ
デカオのパソコンの電脳世界
デンノウセカイ

デカオのアドレス
パネルアウト3B
デカオのパソコンをお気に入りにしている場合
インターネットエリア01へ
➡P033
デカオのパソコンより

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
メットール2nd	P153
カブタンク	P155

シンガタゲームキノ
新型ゲーム機の電脳世界
デンノウセカイ

クロスガンK
新型ゲーム機より

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
キャノーダム	P153
キャノーダム2nd	P153
ゴースラー2nd	P154
ポワルド	P156

Scenario.2 スクールジャック!!

シナリオ2 スクールジャック!!

いつも通り(?)学校に遅刻した熱斗が教室に入ると、教育実習生が紹介されていた。日暮と名乗るその男は学校のブラックボードと呼ばれる端末にプラグインして去っていく。その後、学校中でWWWの放送がはじまり、スクールジャックが発生! 熱斗は、学校をWWWの支配から救うために、ブラックボードにプラグインする。

シナリオ2 モノガタリノナガレ 物語の流れ

5A教室

授業がはじまる前に……
ホームルームが終わったら、教室のみんなと話をしよう。全員と話をすると授業がはじまるぞ。

5A教室

スクールジャック発生!
WWWの放送がはじまって教室から出られなくなってしまったら、ブラックボードにプラグインしよう。

学校の電脳世界01~04

コンビネーションで難関突破
学校の電脳世界には、各所にロックされた扉がある。扉を開くために必要なキーナンバー(2ケタの数字)のヒントは現実世界の学校のなかにあるので、熱斗に協力してもらいながら、ロックを外して先に進もう。

倉庫~別棟ろうか

職員室のロック
学校の電脳世界05の奥に行くためには"先生のパスカード"というアイテムが必要だ。このアイテムはまりこ先生が持っているが、先生は倉庫に閉じ込められている。まりこ先生を助け、先生のパスカードを入手しよう。

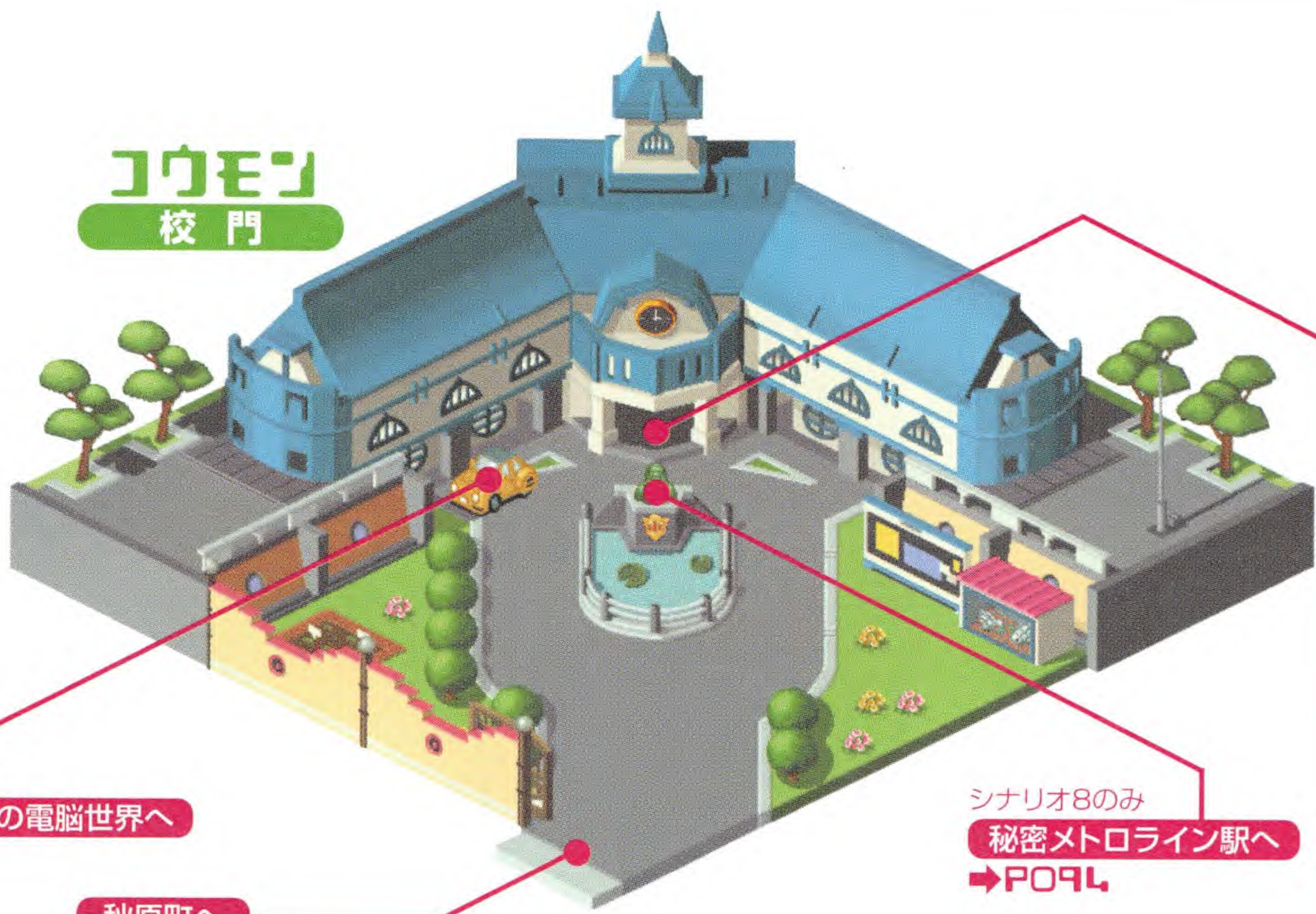
学校の電脳世界05

ナンバーマンと対決
学校の電脳世界05には、WWWのネットナビ、ナンバーマンがいる。ナンバーマンを倒せば事件は解決だ。

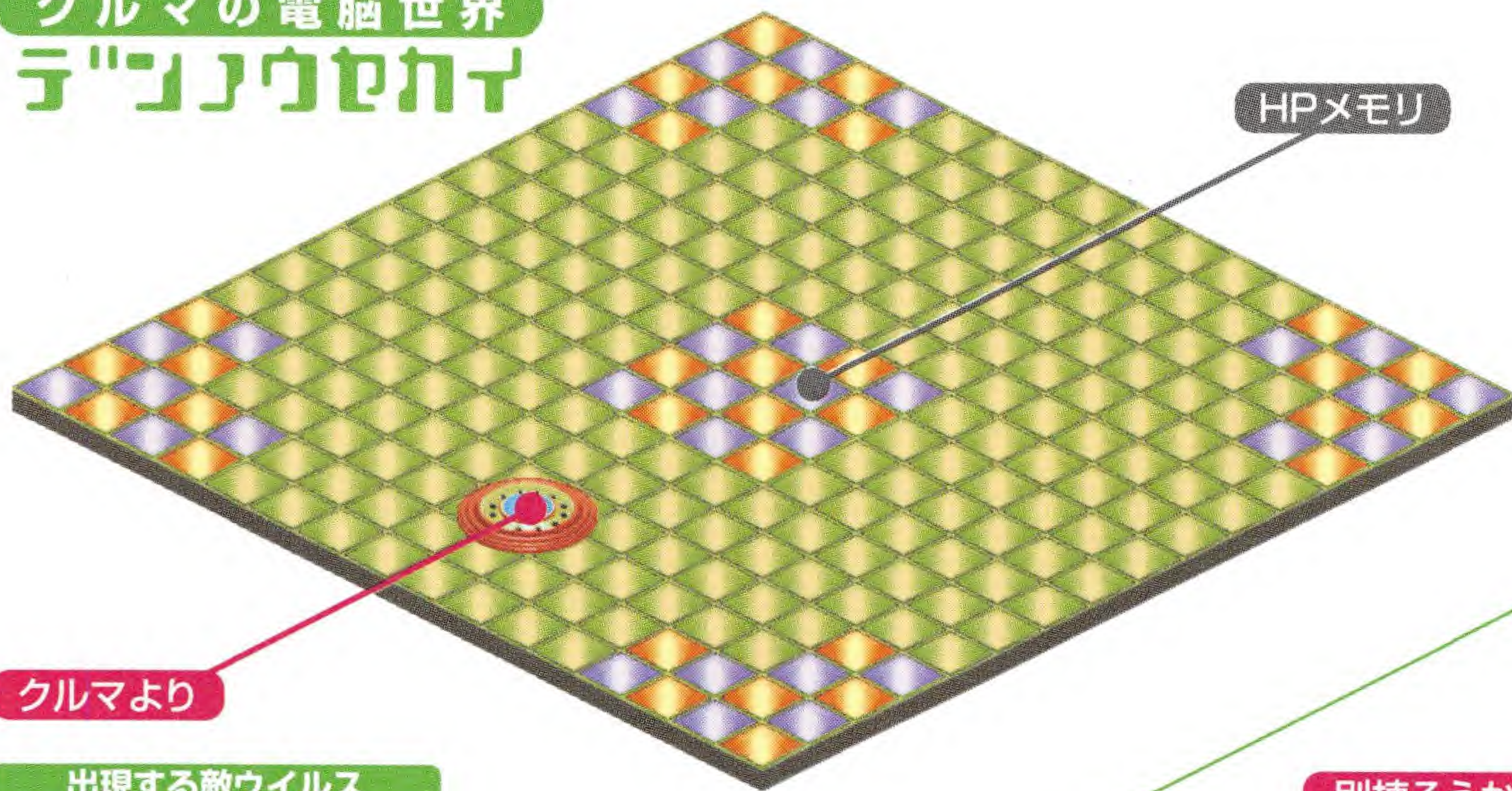
5A教室

平和が戻った学校
5A教室に戻ってくると、ロックマンがメトロラインが開通したことを知らせてくれる。

コウモン
校門

プラグイン!
クルマの電脳世界へ

秋原町へ
➡P028

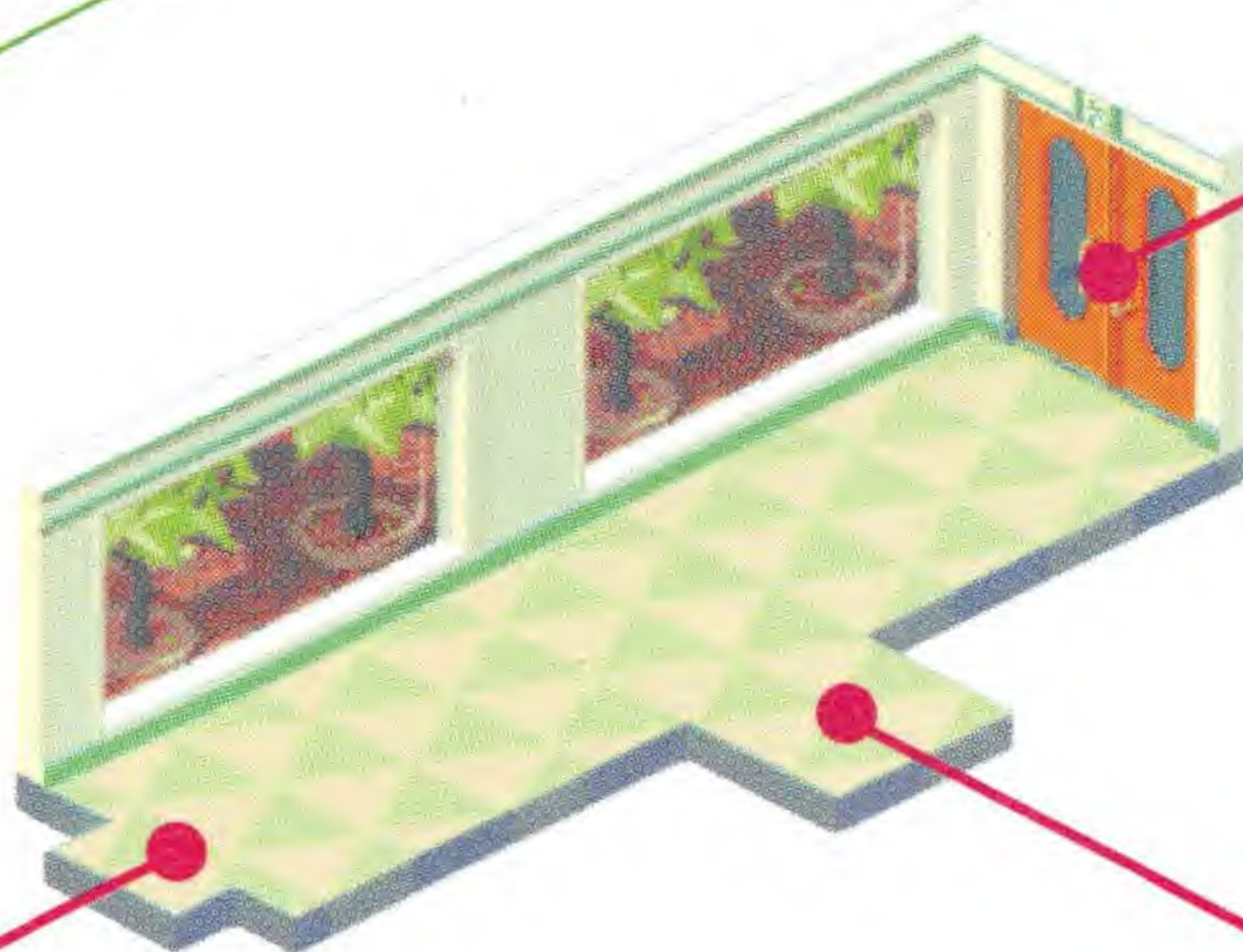
シナリオ8のみ
秘密メトロライン駅へ
➡P094

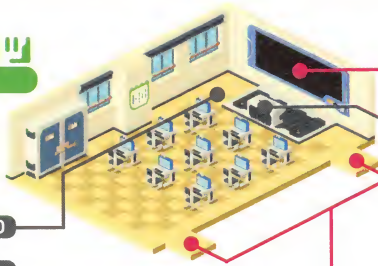
クルマノ デンノウセカイ
クルマの電脳世界

HPメモリ

クルマより

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
パララ&リモコゴロー	P164

別棟ろうかへ
➡P038

ワタリロウカ
渡りろうか

1階ろうかへ
➡P036

シチョウカクシツ
視聴覚室

プラグイン！
学校の電脳世界04へ
➡P042

パネルリターンA

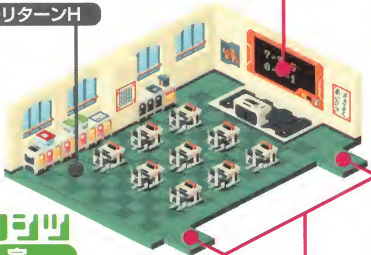
チップトレード
シナリオ3以降
自分 メットガードA×30
相手 バスターガードA

ホケンシツ
保健室

リカバリー50G

チップトレード
シナリオ3以降
自分 インビジブル1L×3
相手 ショットガンK

チップトレード
シナリオ3以降
自分 ダッシュアタックG
相手 パネルリターンH

プラグイン！
学校の電脳世界03へ
➡P041

1Aキョウシツ
1A教室

1Bキョウシツ
1B教室

プラグイン！
学校の電脳世界03へ
➡P041

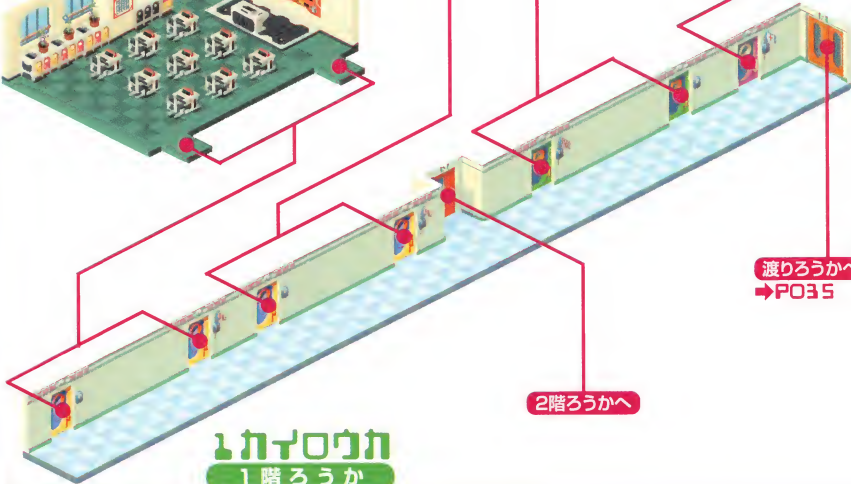
渡りろうかへ
➡P035

2階ろうかへ

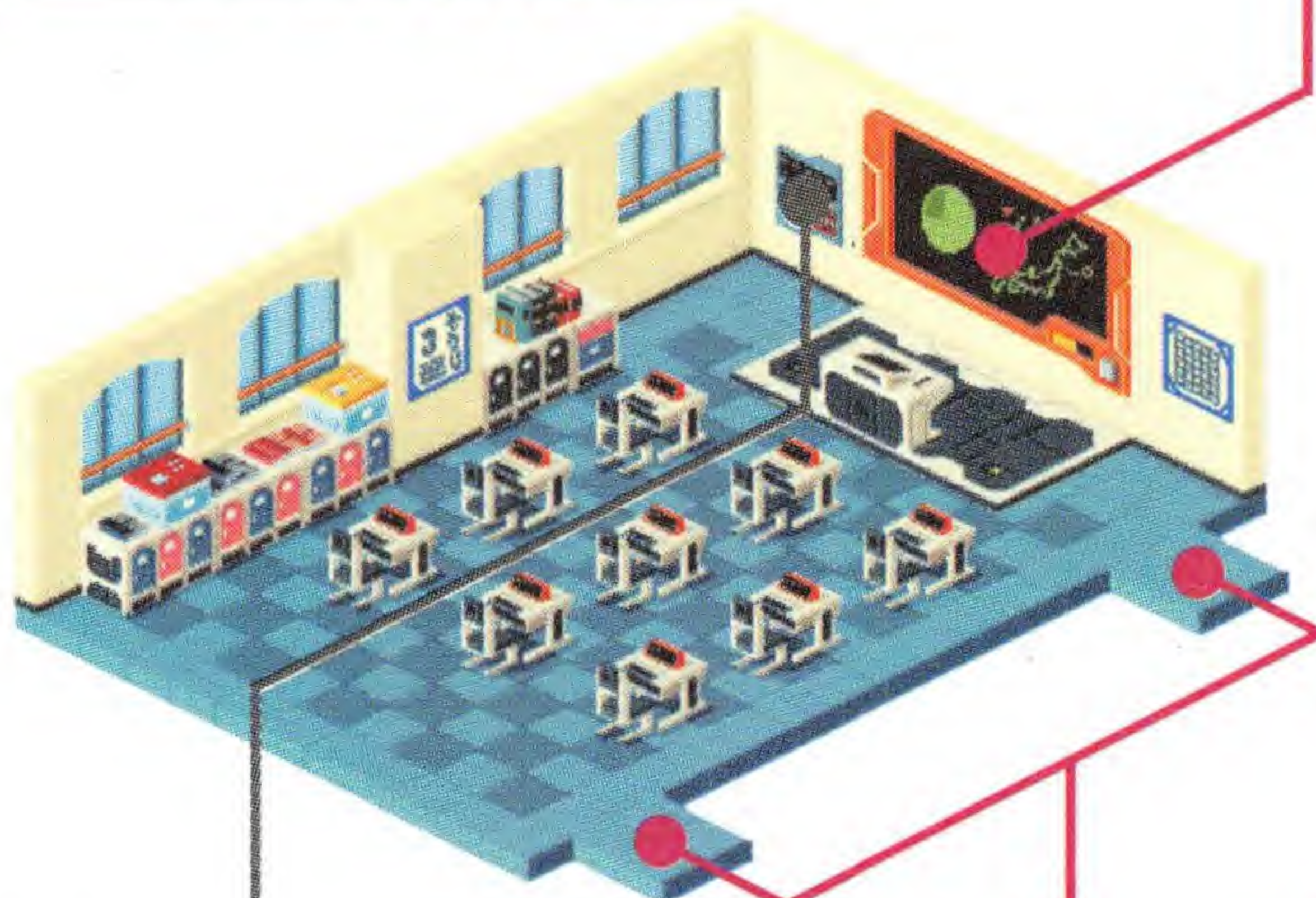
1カイロウカ
1階ろうか

トショシツ
図書室

エスケープH

プラグイン！
学校の電脳世界01へ
➡P039

5Aキョウシツ
5A教室

プラグイン！
学校の電脳世界01へ
➡P039

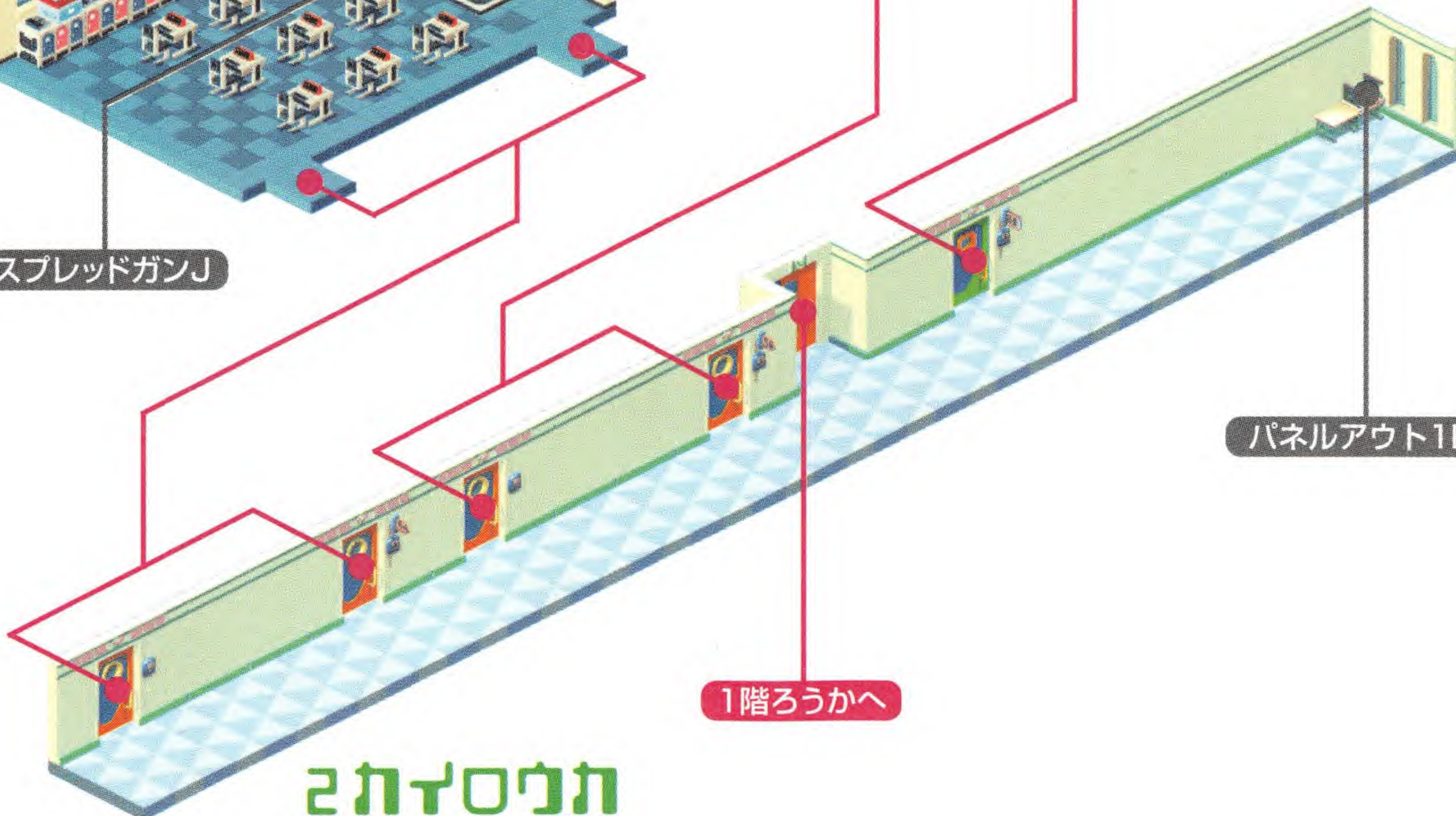
5Bキョウシツ
5B教室

スプレッドガンJ

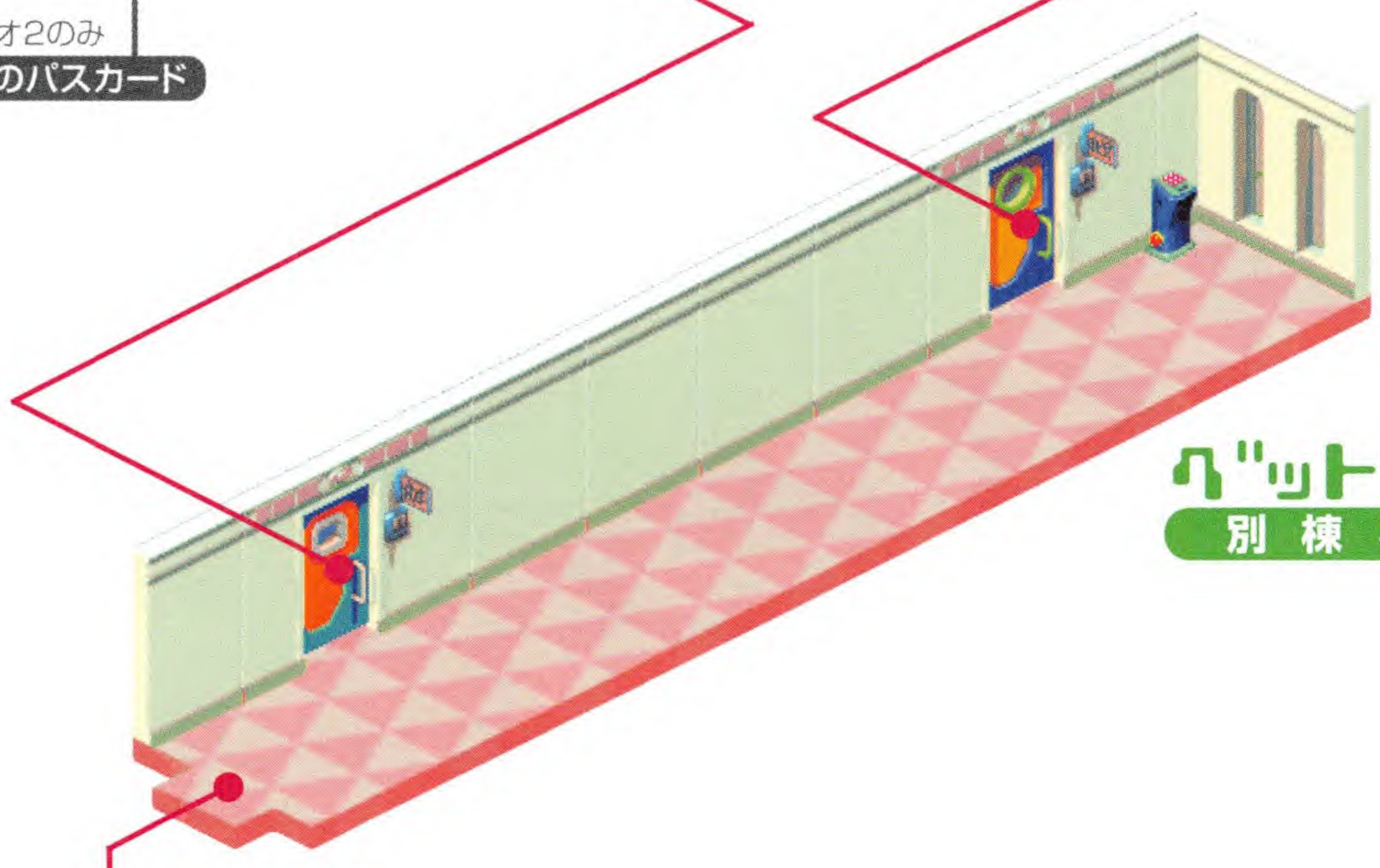
パネルアウト1B

1階ろうかへ

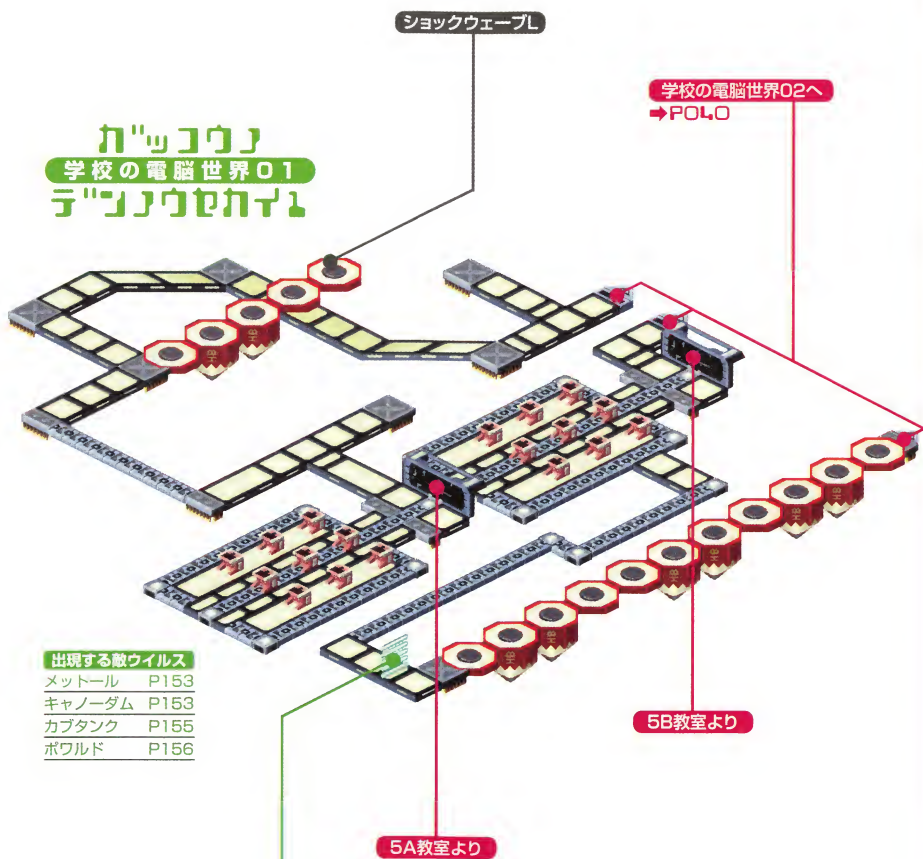
2カイロウカ
2階ろうか

ショクインシツ
職員室

ソウコ
倉庫

HPメモリ

チップトレード
シナリオ3以降
自分 パネルアウト3S
⇕
相手 バスターボムD

シナリオ2のみ
先生のパスカード

ベットウロウカ
別棟ろうか

渡りろうかへ
➡P035

ガッコウノ
学校の電脳世界01
デンノウセカイ1

ショックウェーブL

学校の電脳世界02へ
➡P040

5B教室より

5A教室より

ここにある扉(とびら)のロックを外(はず)すためには、パスコードの入力(にゅうりょく)が必(ひつ)要(よう)だ。パスコードは5Aの教室(きょうしつ)にあるイスの数(かず)とおなじだ。

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153
カブタンク	P155
ポワルド	P156

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153
ゴースラー	P154
カブタンク	P155
ポワルド	P156

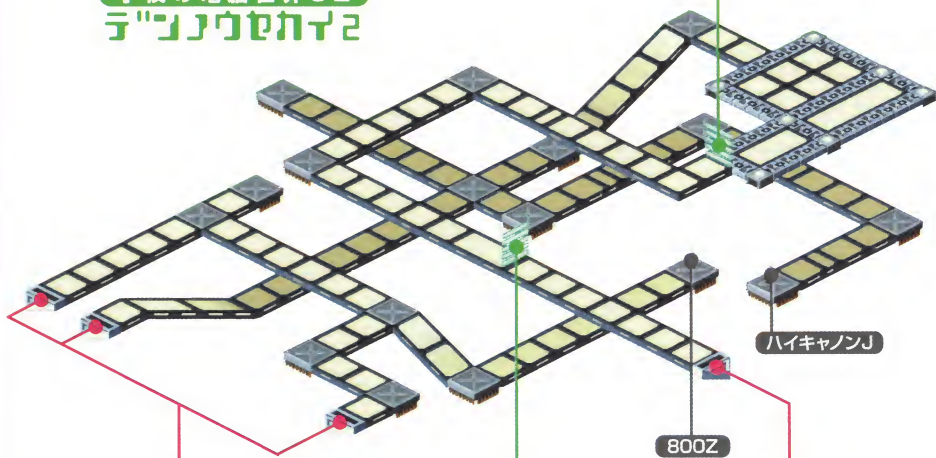
この扉を開けるために必要なパスコードは、図書室にある「せかいのれきし」という百科事典の巻数とおなじだ。

ガッコウノ 学校の電脳世界02 デンノウセカイ2

ハイキャノンJ

800Z

学校の電脳世界04へ
➡P042

学校の電脳世界01へ
➡P039

パスコードが決まってない扉を開けるためには、ランダムに決められた2ケタの数字を入力する必要がある。数字を入力すると、正解の数字が入力した数字より高いか低いかがわかるので、まずは50を入力し、範囲を限定しながら少しずつ、つきとめていこう。

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153
ゴースラー	P154
カブタンク	P155
ポワルド	P156

学校の電脳世界04へ
➡P042

1A教室より

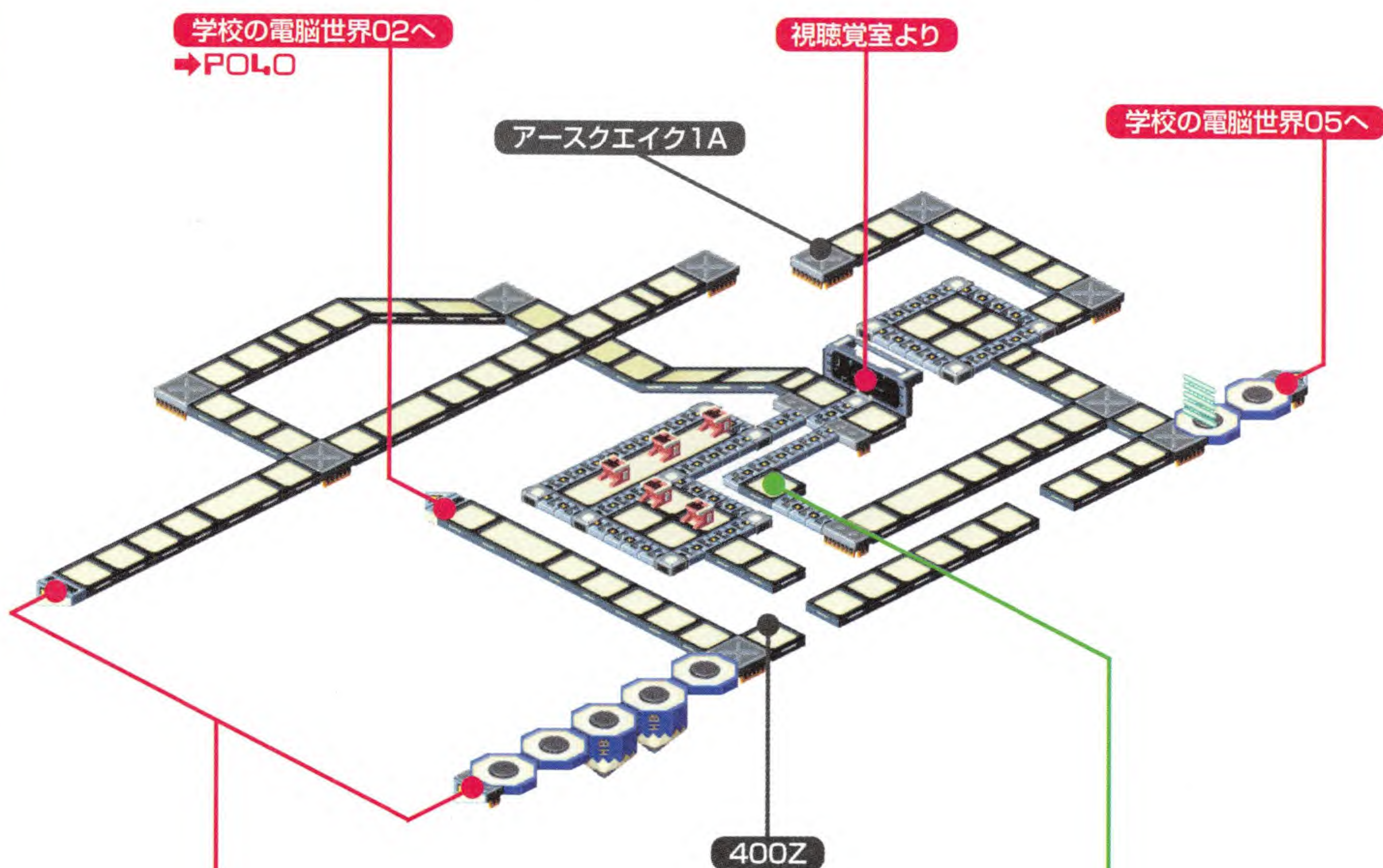
1B教室より

スプレッドガンH

HPメモリ

ガッコウノ 学校の電脳世界03 デンノウセカイ3

この扉のパスコードは、学校の校舎の扉の数の合計だ。校舎の1階、2階のすべての扉の数を調べて入力すればいい。

ガッコウノ 学校の電脳世界04 デンノウセカイ

出現する敵ウイルス

メットール	P153
キャノーダム	P153
ゴースラー	P154
カブタンク	P155
ハンディース	P155
ポワルド	P156

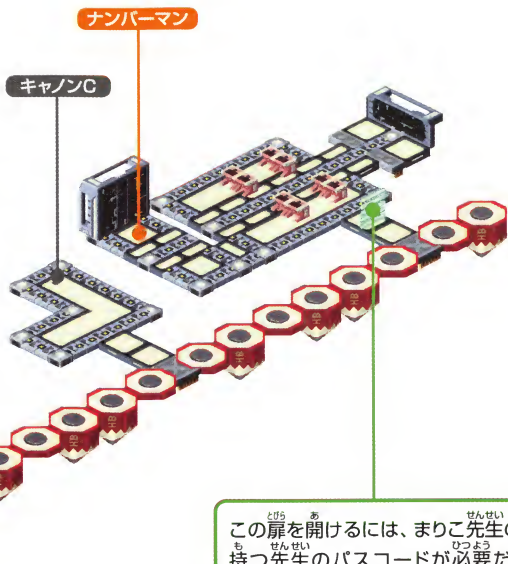
この場所(ばしょ)にくると、ロックマンがワナにかかってしまい動(うご)けなくなる。視聴覚室(しちょうかくしつ)の机(つくえ)を調(しら)べてロックマンを助(たす)けよう。

ガッコウノ
学校の電脳世界05
デンノウセカイ5

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
キャノーダム	P153
ゴースラー	P154
カブタンク	P155
ハンディース	P155
ポワルド	P156
ナンバーマン	P170

ナンバーマン

キャノンC

学校の電脳世界04へ

この扉を開けるには、まりこ先生の持つ先生のパスコードが必要だ。渡りろうかの先にある倉庫につかまっている先生を探そう。

Scenario.3 チカテツジコ!?

シナリオ3 地下鉄事故!?

待ちに待ったメトロラインの開通日がやってきた。熱斗は科学省につとめるパパに会いに行こうと、さっそくメトロライン秋原町駅に向かう。しかし、メトロラインは落石事故の影響で運行を休止していた。インターネット上でなにか問題が起こっているらしい、というウワサを聞きつけた熱斗は、ロックマンとともに原因をつきとめようとする。

シナリオ3 モノカ゛タリノナカ゛レ 物語の流れ

- メトロライン秋原町駅
- インターネットエリア01

動かないメトロ
メトロラインが開通したことを聞いて駅にきた熱斗だが、メトロラインは事故で動いていないという。

- メイルの家
- メイルのピアノの電脳世界

リカバリー50Lをゲットしよう
まだ持っていなかったら、メイルのピアノの電脳世界にあるリカバリー50Lを取りにいこう。

- デカオの家

ガッツマンと対決
デカオにリカバリー50Lをわたし、ガッツマンとネットバトル。勝てばデカオのリンクメモがもらえるぞ。

- インターネットエリア02

邪魔者をやっつけよう
デカオのリンクメモを使えば、インターネットエリア02に入ることができる。このマップのどこかに、メトロラインの運行を妨害しているWWWのネットナビ、ストーンマンがいるぞ。見つけだしてデリートしよう。

- メトロライン秋原町駅
- メトロライン官庁街駅
- 科学省～パパの研究室
- パパのパソコンの電脳世界

パパの研究室
ようやくメトロラインが開通し、科学省へ行くことができた熱斗。しかし、科学省の研究室にはパパはいなかった。パパのパソコンにメッセージを残したら、水道局や科学省をゆっくり回ってみよう。

- 熱斗の部屋

パパのプレゼント
秋原町に戻ると、パパからメールが。バスターUPとHPメモリがもらえるぞ。メールを読んだらベッドで休もう。

メトロライン
メトロライン秋原町駅
アキハラチョウ

メトロライン開通後
メトロライン官庁街駅へ
➡P046

シナリオ5以降
メトロラインデンサンタウン駅へ
➡P062

チップトレード
シナリオ6以降
自分 ブレイクハンマーM
↕
相手 パネルアウト3S

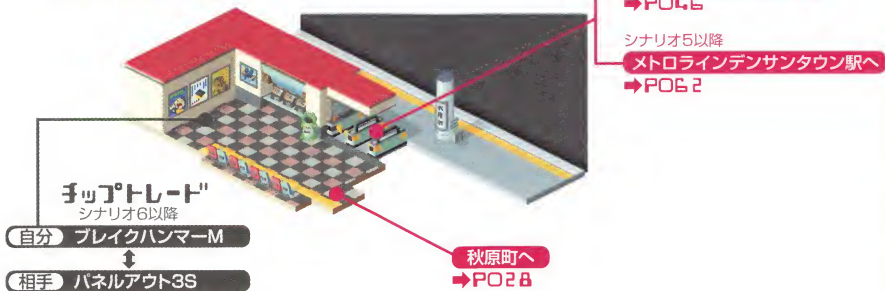
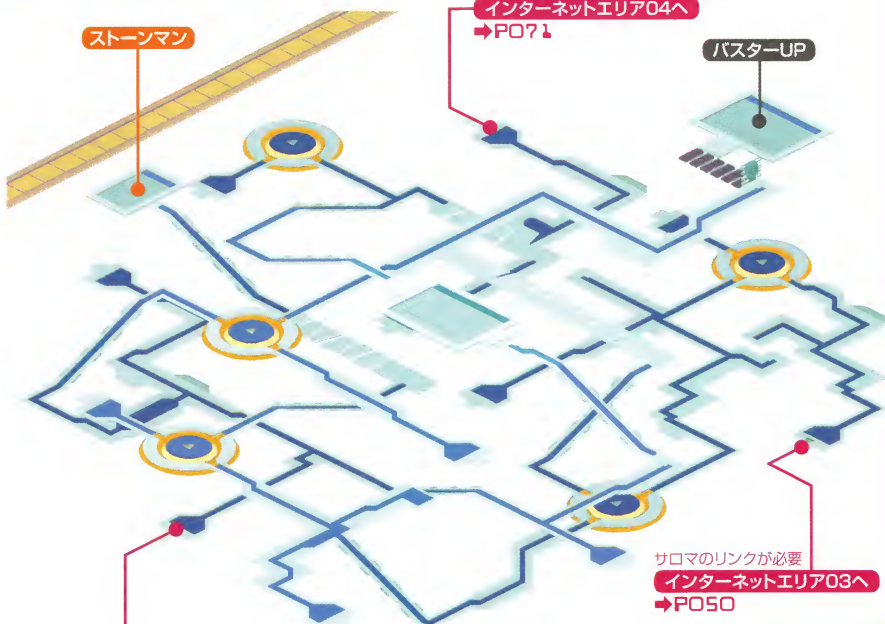
秋原町へ
➡P028

インターネットエリア02
インターネットエリア02

みゆきのリンクが必要、シナリオ5以降
インターネットエリア04へ
➡P071

ストーンマン

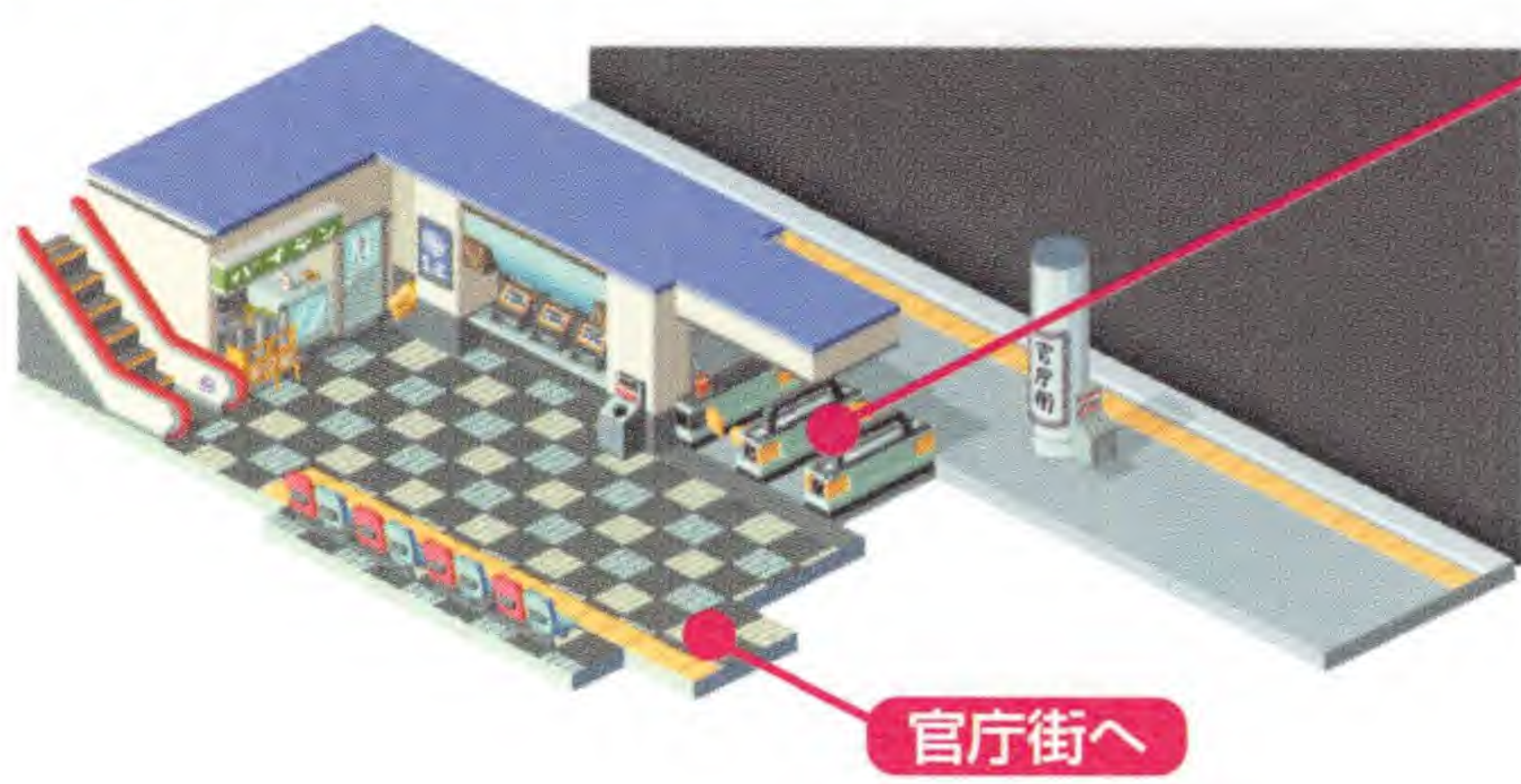
バスターUP

サロマのリンクが必要
インターネットエリア03へ
➡P050

インターネットエリア01へ
➡P030

出現する敵ウイルス

メットール	P153	キオルシン	P157
ボルケルギア	P154	ジーラ	P161
スウォーディン	P157	ファイアマンV2	P169
スウォードラ	P157	ファイアマンV3	P169
ハルドボルズ	P157	ストーンマン	P172

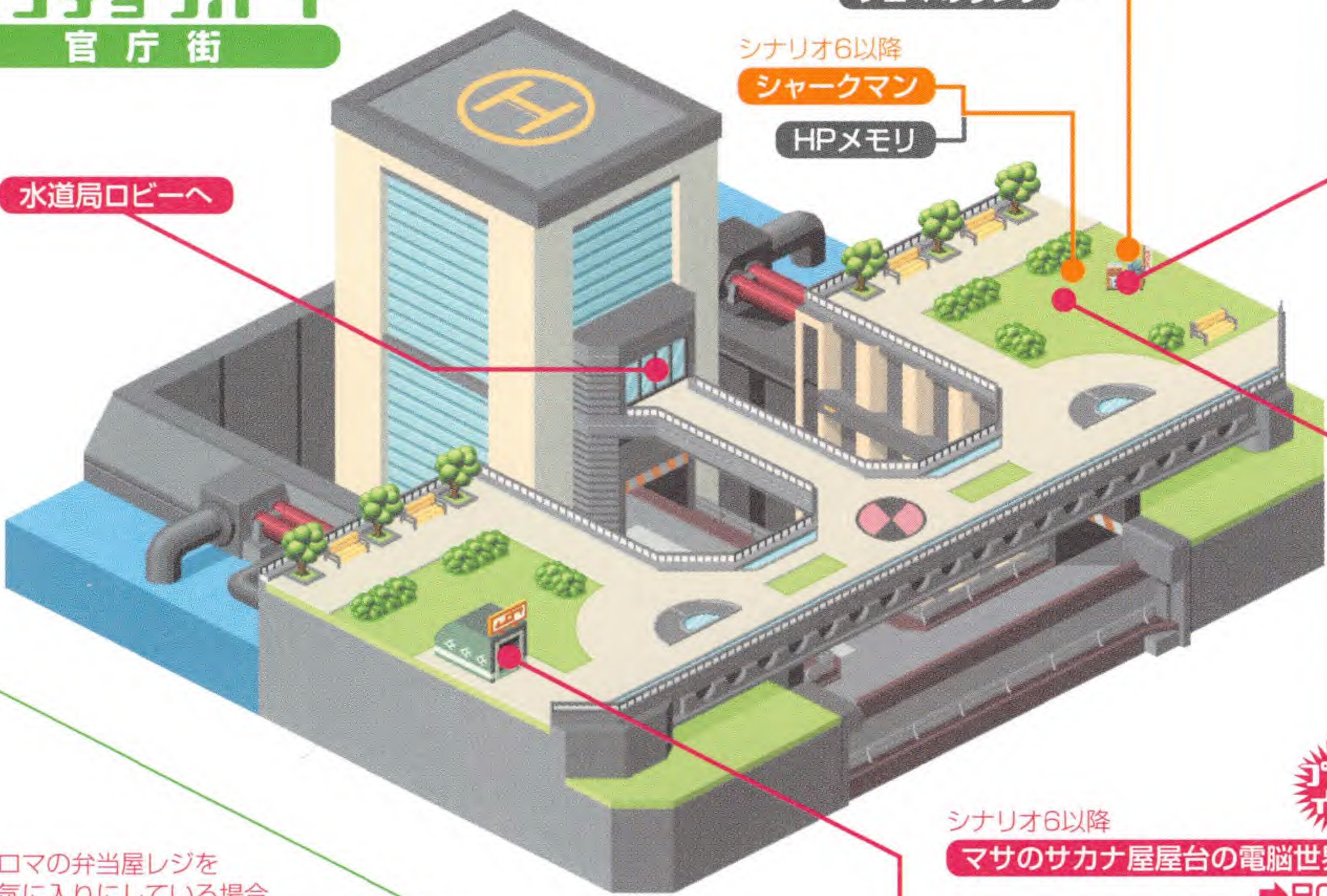
ランダム宝箱

- キャノンC
- ミニボムP
- リカバリー30G
- クロスガンK
- 200Z
- 400Z
- 800Z
- 1500Z

メトロライン
メトロライン官庁街駅
カンチョウガイエキ

メトロライン秋原町駅へ
➡P045

シナリオ5以降
メトロラインデンサンタウン駅へ
➡P062

官庁街へ

カンチョウガイ
官庁街

プラグイン!
サロマの弁当屋レジの電脳世界へ

ウッドマン
サロマのリンク

シナリオ6以降
シャークマン
HPメモリ

水道局ロビーへ

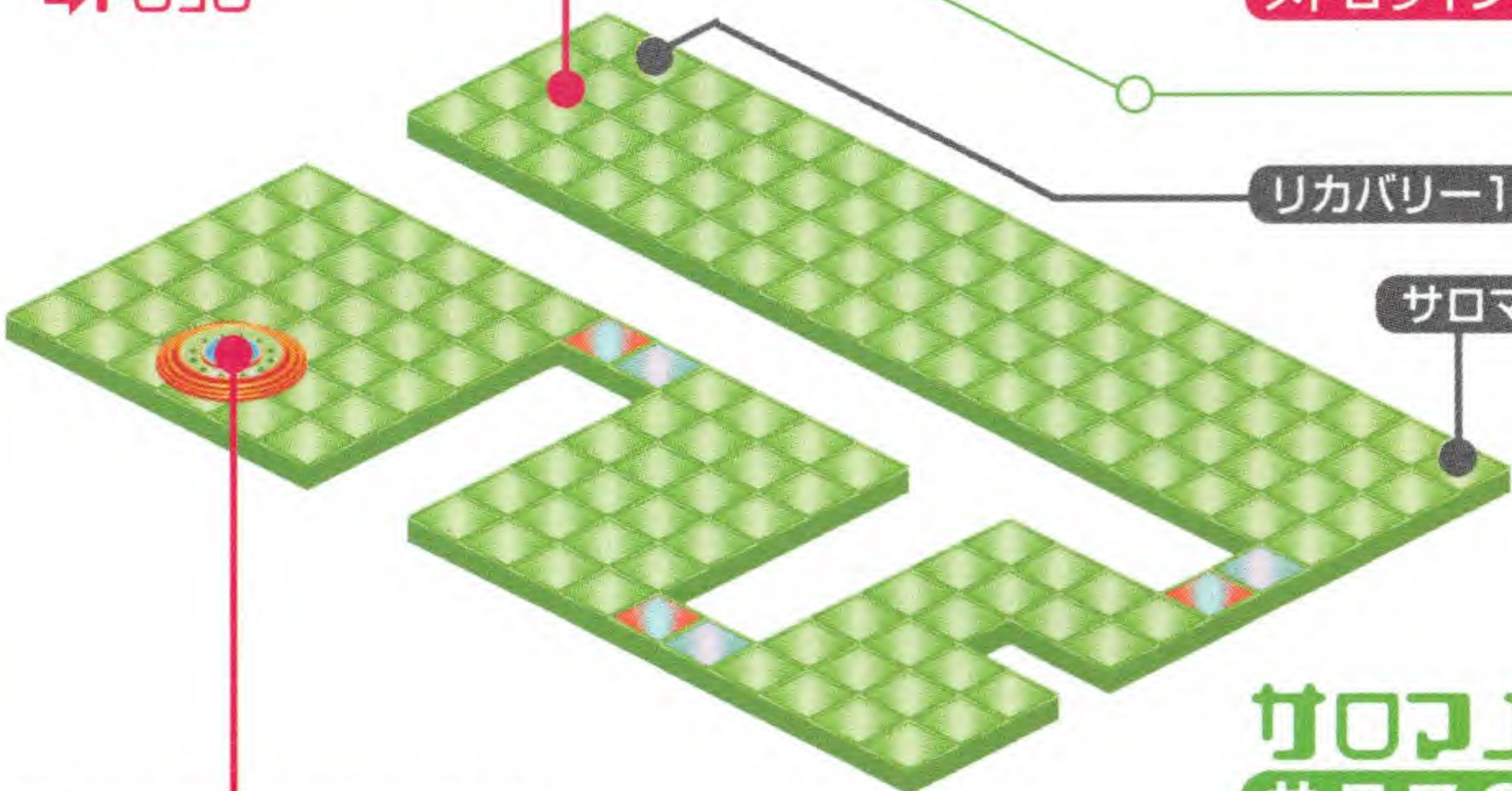
プラグイン!
シナリオ6以降
マサのサカナ屋屋台の電脳世界へ
➡P075

メトロライン官庁街駅へ

サロマの弁当屋レジを
お気に入りにしている場合
インターネットエリア03へ
➡P050

リカバリー120A

サロマのアドレス

出現する敵ウイルス	
クモンペ2nd	P160
ミノゴロモン	P163
ポイットン	P168

サロマの弁当屋レジより

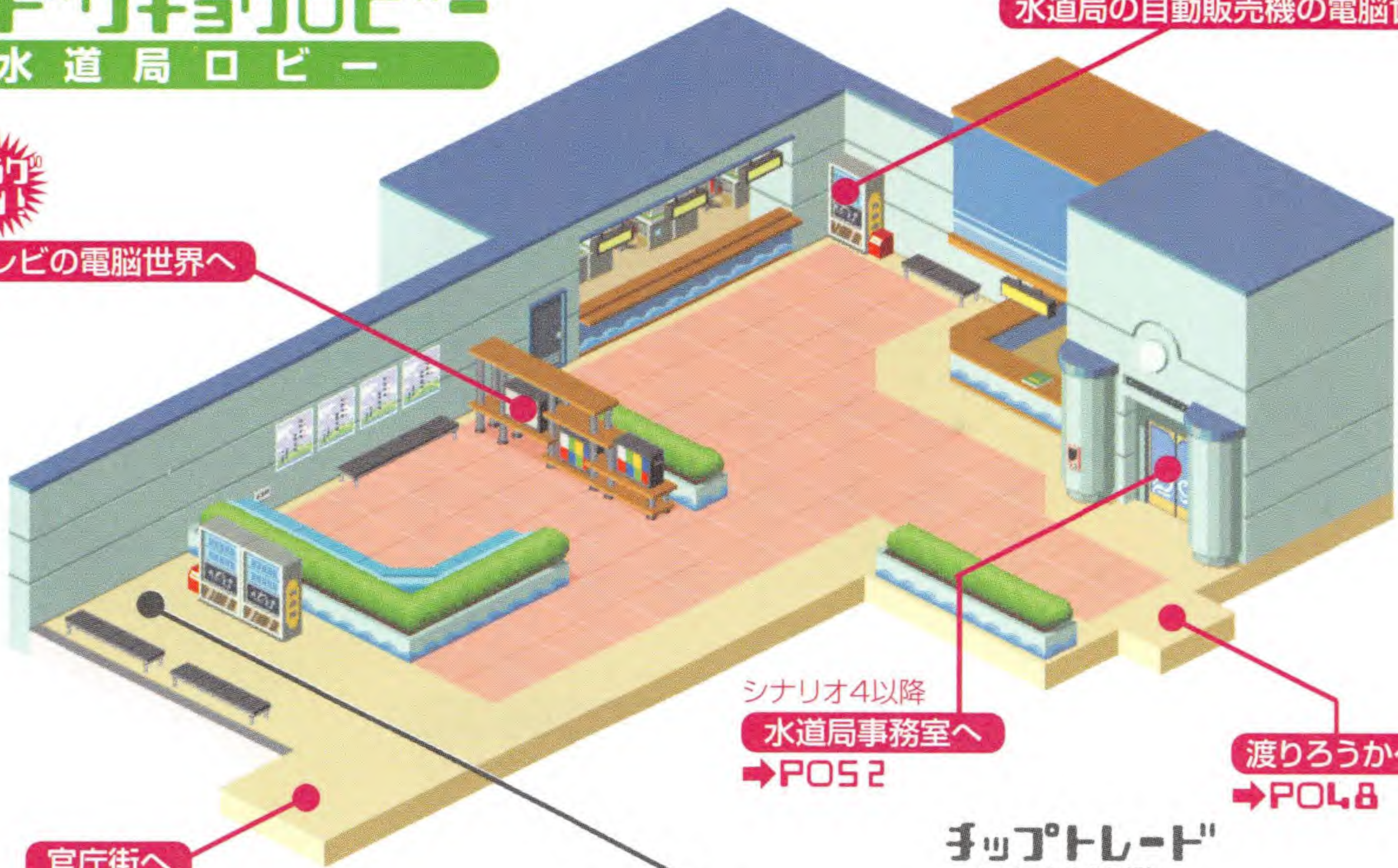
サロマノベントウヤレジノ
サロマの弁当屋レジの電脳世界
デンノウセカイ

スイドウキョクロビー
水道局ロビー

プラグイン

テレビの電脳世界へ

プラグイン

水道局の自動販売機の電脳世界へ

シナリオ4以降
水道局事務室へ
➡P052

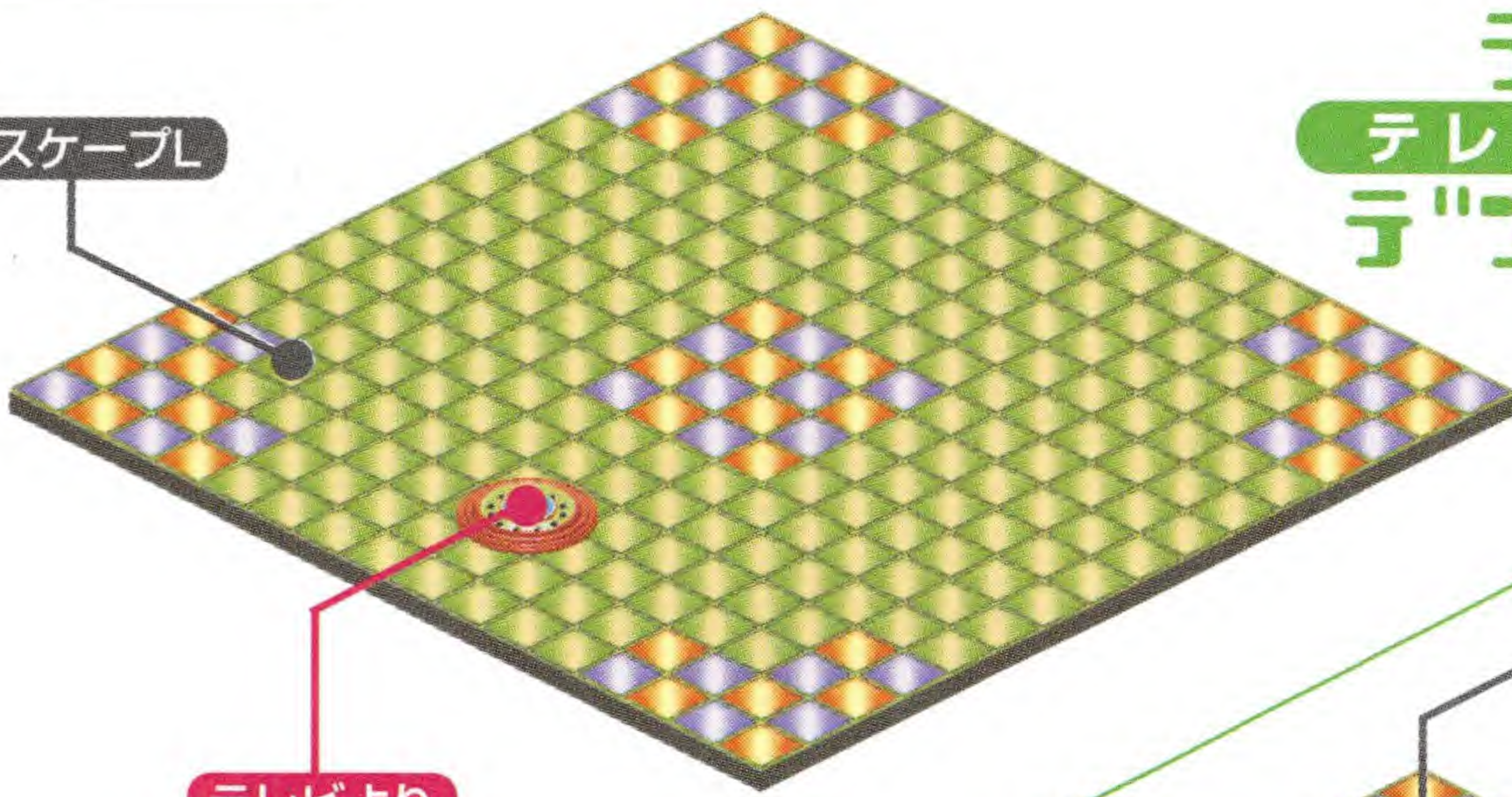
渡りろうかへ
➡P048

官庁街へ

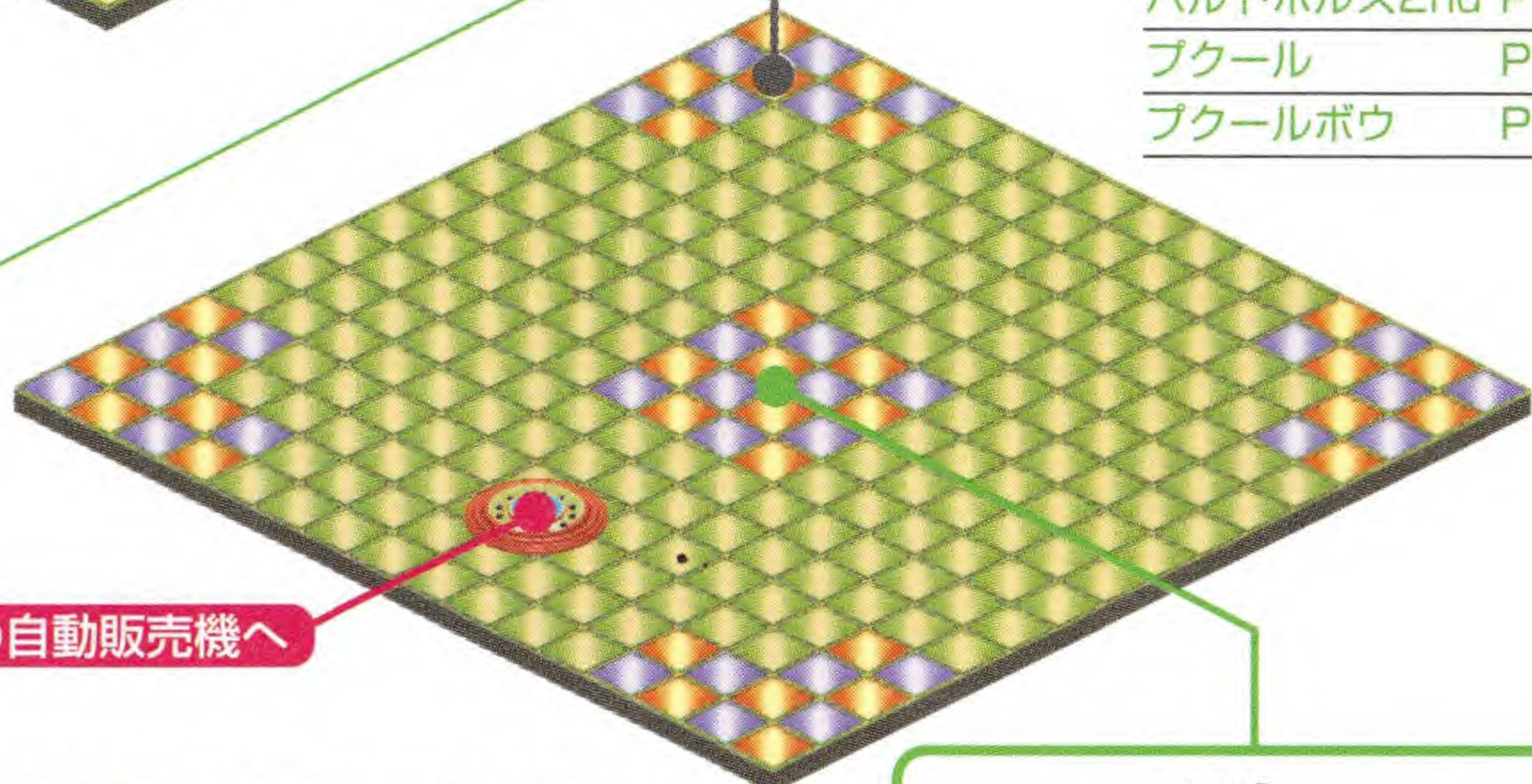
チップトレード
シナリオ3以降
自分 ホウガンH
↕
相手 バスターパンチC

出現する敵ウイルス	
クモンペ	P160
チュートン	P160

テレビノ
テレビの電脳世界
デンノウセカイ

エスケープL

テレビより

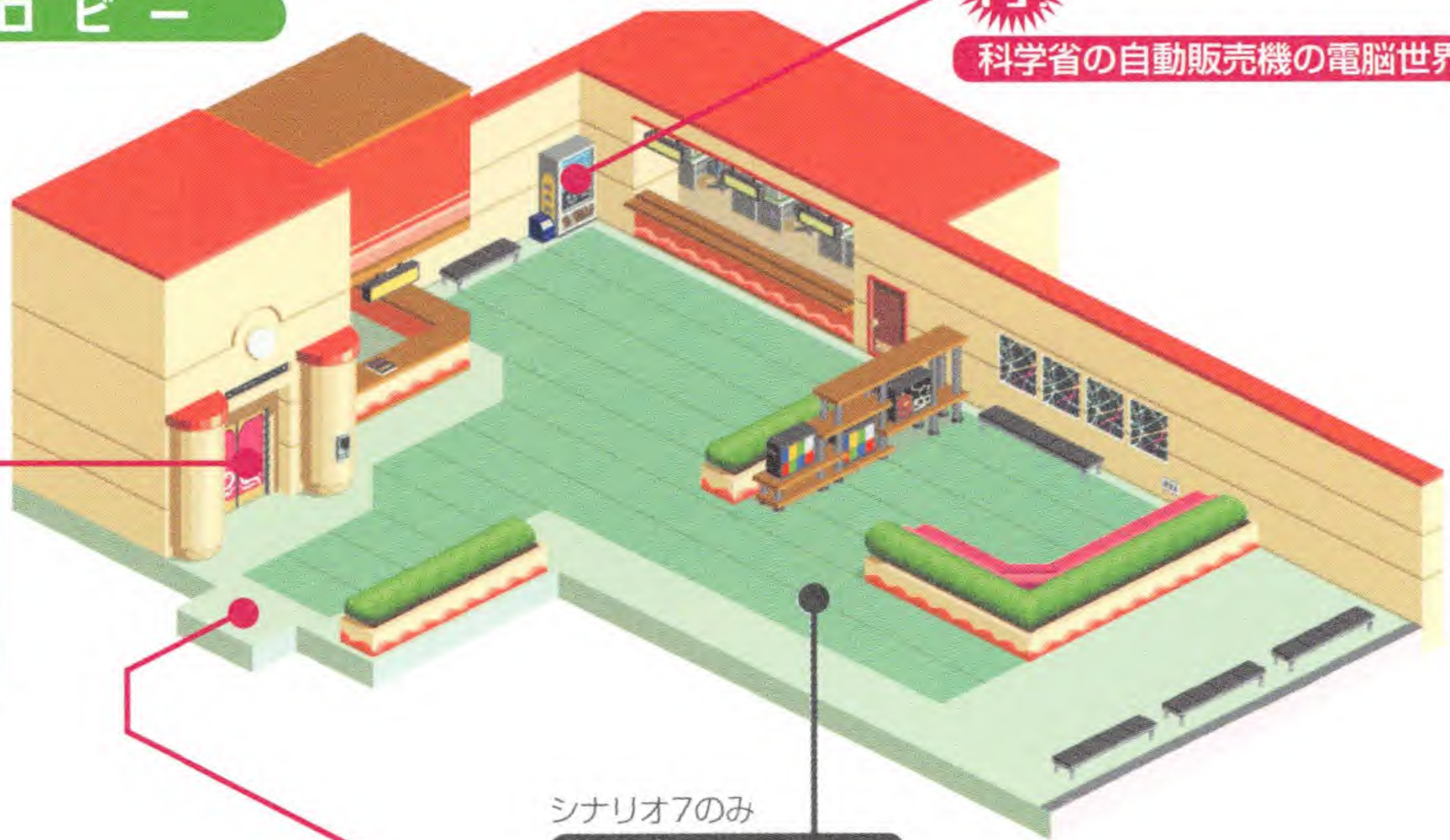
スプレッドガンJ

出現する敵ウイルス	
フロシェル2nd	P156
ハルドボルズ2nd	P157
プクール	P159
プクールボウ	P159

水道局の自動販売機へ

スイドウキョクノジドウハンバイキノ
水道局の自動販売機の電脳世界
デンノウセカイ

シナリオ5以降には、ここにWWWのウイルスがいる。倒せば、自動販売機の前にいるおじさんからパネルリターンGがもらえるぞ。

カガクショウロビー
科学省ロビー

プラグイン！
科学省の自動販売機の電脳世界へ

パパの研究室へ

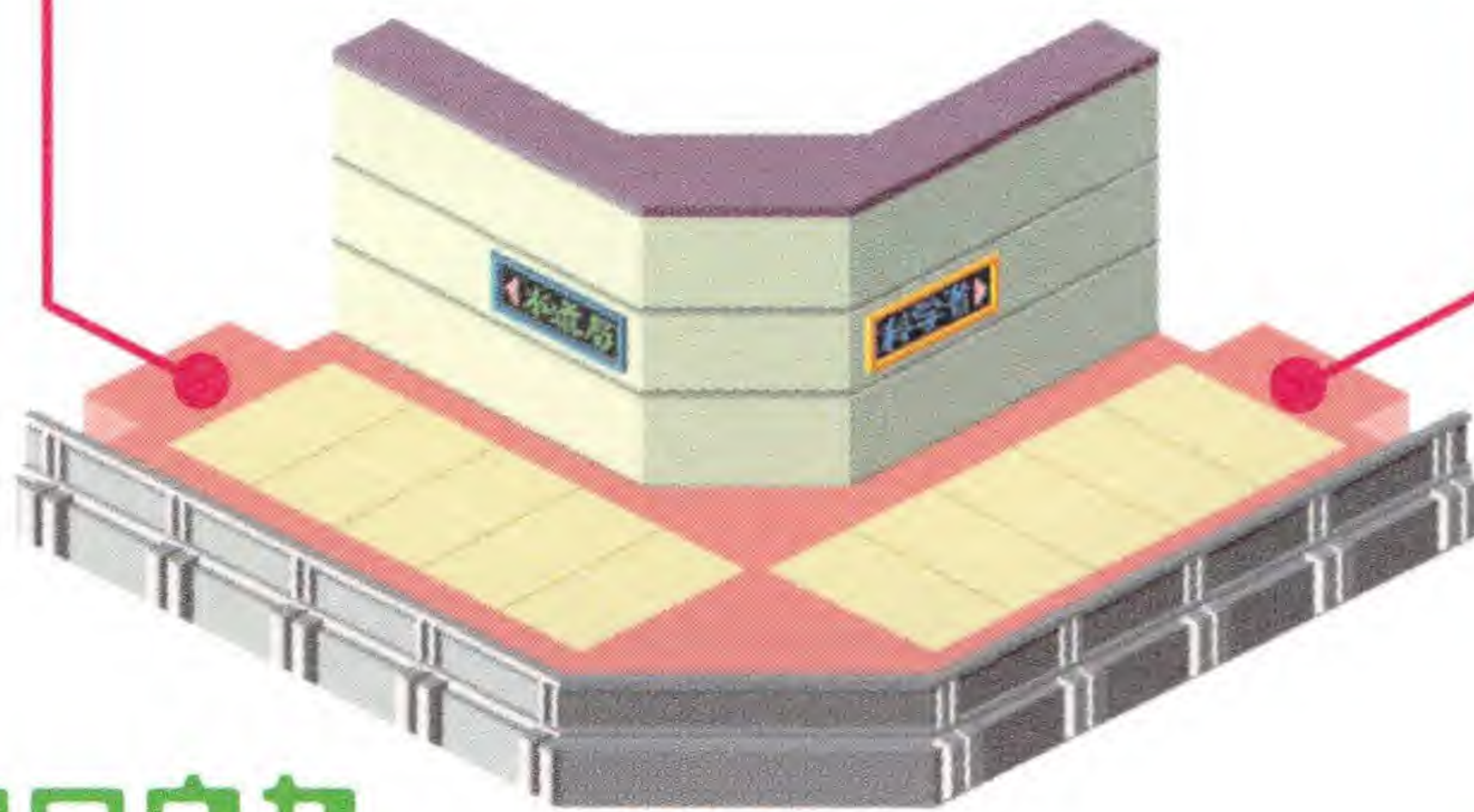
シナリオ6以降
レストランへ
➡P073

シナリオ6以降
発電所へ
➡P074

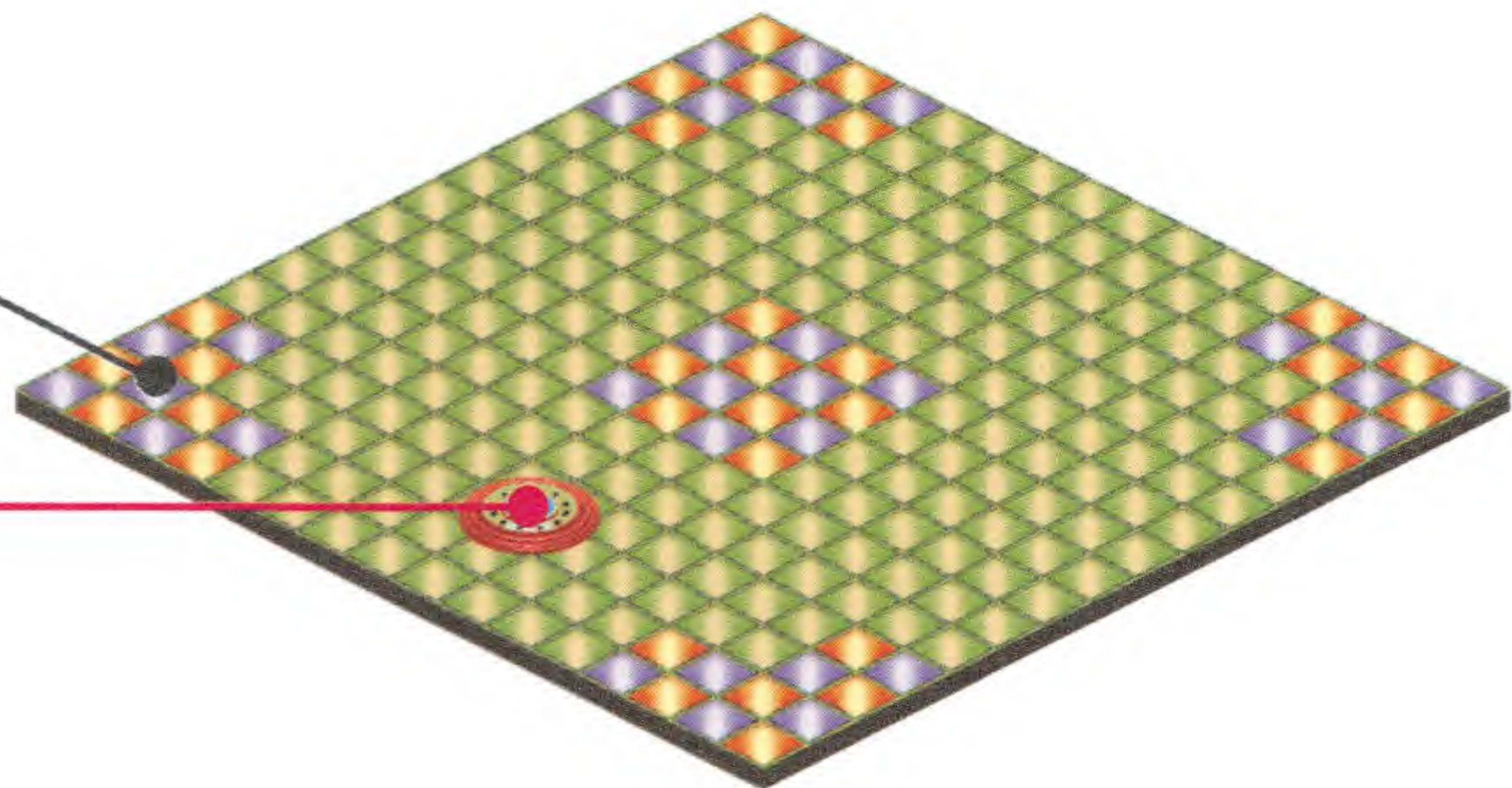
シナリオ7のみ
科学者のリンクメモ

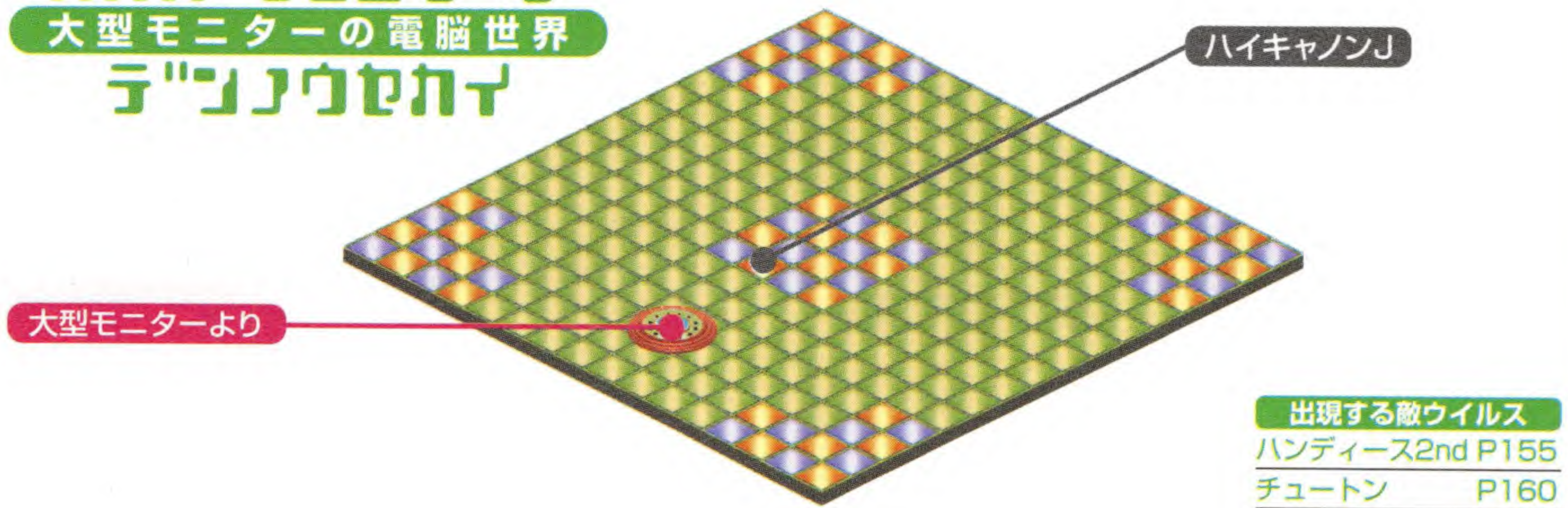
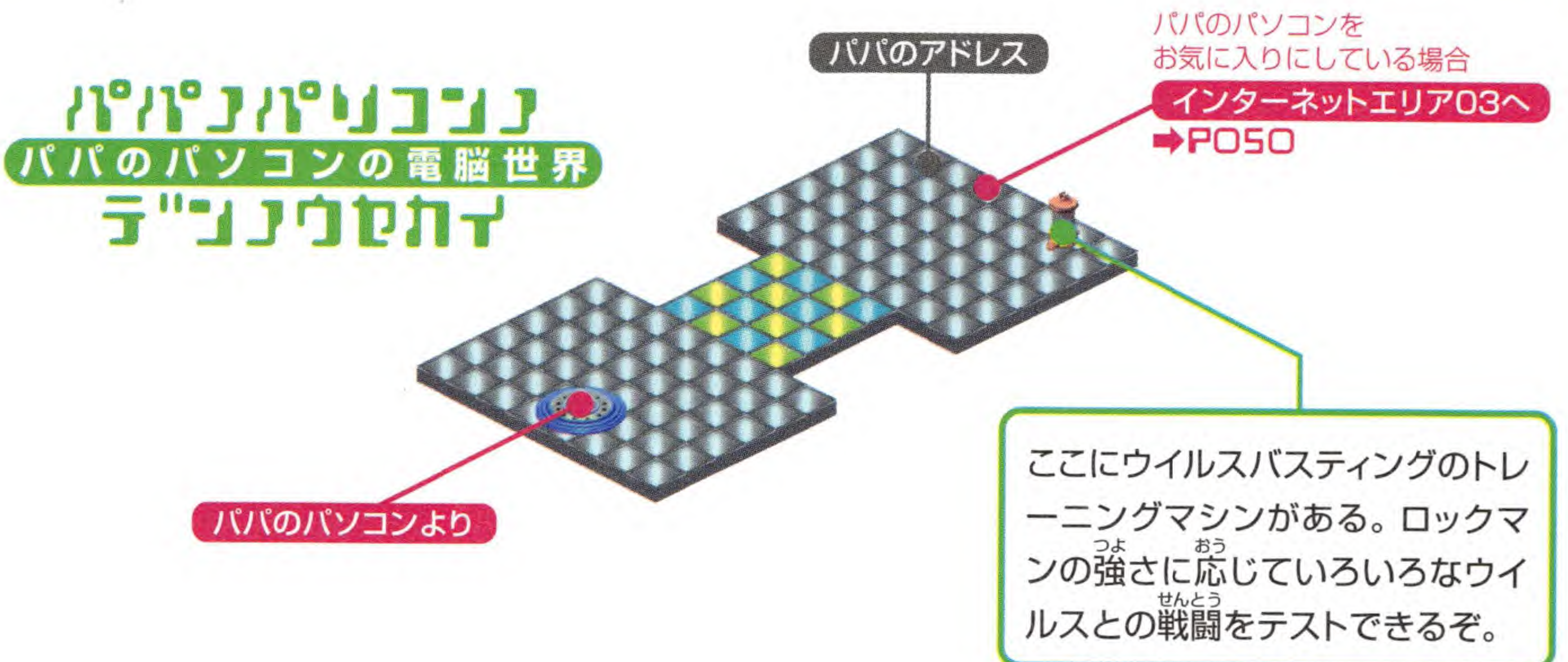
水道局ロビーへ
➡P047

ワタリロウカ
渡りろうか

カガクショウノジドウハンバイキノ
科学省の自動販売機の電脳世界
デンノウセカイ

出現する敵ウイルス
ボルケルギア　P154
ウォルタルギア　P154

5000Z

科学省の自動販売機より

パパノケンキュウシツ
パパの研究室

大型モニターの電脳世界へ

科学省ロビーへ

シナリオ6以降
レストランへ
➡P073

シナリオ6以降
発電所へ
➡P074

科学省ライセンス

パパのパソコンの電脳世界へ

オオガタモニターノ
大型モニターの電脳世界
デンノウセカイ

ハイキャノンJ

大型モニターより

出現する敵ウイルス	
ハンディース2nd	P155
チュートン	P160

パパノパソコンノ
パパのパソコンの電脳世界
デンノウセカイ

パパのアドレス

パパのパソコンを
お気に入りにしている場合
インターネットエリア03へ
➡P050

パパのパソコンより

ここにウイルスバスティングのトレーニングマシンがある。ロックマンの強(つよ)さに応(おう)じていろいろなウイルスとの戦闘(せんとう)をテストできるぞ。

インターネットエリア03

インターネットエリア03

インターネットエリア09へ
➡P085

ショップ

ストーンマンV2

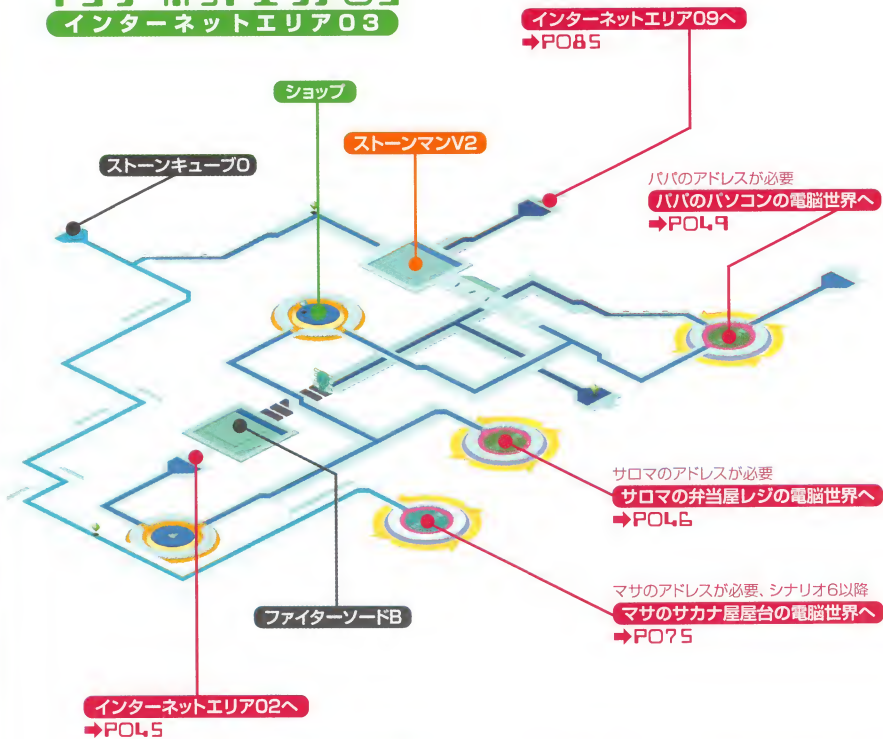
ストーンキューブ0

パパのアドレスが必要
パパのパソコンの電脳世界へ
➡P049

サロマのアドレスが必要
サロマの弁当屋レジの電脳世界へ
➡P046

マサのアドレスが必要、シナリオ6以降
マサのサカナ屋屋台の電脳世界へ
➡P075

ファイターソードB

インターネットエリア02へ
➡P045

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	4000	5
ウッドアーマー	15000	1
ワイドソードS	3000	3
ブレイクハンマーI	3000	3
パネルアウト3G	3000	3
メガキャノンL	10000	3

※HPメモリの値段は、2個めは6000Z、3個めは9000Z、4個めは10000Z、5個めは15000Zとなる。

ランダム宝箱
スプレッドガンH
スプレッドガンJ
ショックウェーブP
リカバリー80C
300Z
600Z
1000Z
2000Z

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
キャノーダム2nd	P153
カブタンク2nd	P155
キオルシン	P157
ビリー	P165
ストーンマンV2	P172
ストーンマンV3	P172

Scenario.4 マチカラミズガナクナッタ!?

シナリオ4 街から水がなくなった!?

朝、いつものように起きた熱斗だったが、水がないので朝ゴハン抜き。ママの話によると、断水でもないのに水が出ないというのだ。どうやら秋原町全体で水道が止まっているらしい。しかも、店や販売機のジュースなどは何者かによってすべて買い占められていた。なにかおかしなものを感じた熱斗とロックマンは、官庁街にある水道局へと向かう。

シナリオ4 モノガタリノナガレ 物語の流れ

5A教室
↓
水道局ロビー
↓
パパの研究室
↓
水道局コントロールルーム
↓
パパの研究室
↓
水道局事務室
↓
水道局の電脳世界01～04
↓
秋原町
↓
メトロライン秋原町駅
↓
秋原町
↓
水道局事務室
↓
水道局の電脳世界01～06

町中が水不足
とつぜん秋原町全体の水道が止まった。そのせいで、学校も臨時休校になってしまう。

水道局に潜入だ
事件の調査を開始した熱斗。まずはパパの科学者ライセンスをかりて、水道局のエレベーターに乗ろう。

水道局の電脳世界
水道局の責任者の氷川さんは、もう事件は解決したというが、どこか怪しい。パパの研究室で時間をつぶしたあと、水道局の事務室前にあったウォータークーラーにプラグインして水道局の電脳世界を調べてみよう。

汚れた水
秋原町に戻った熱斗。だが、事件は解決していなかった。水道から汚れた水が出てきたのだ。

さらわれたむすこ
どうやら、氷川さんはむすこをさらわれてWWWに脅迫されていたらしい。氷川さんのむすこは、秋原町の学校の前にとめてある車のなかにいる。氷川さんのむすこを助け出したら、ふたたび水道局へ向かおう。

アイスマンと対決
もう一度やってきた水道局の電脳世界の奥深くには、氷川さんのネットナビ、アイスマンがいた。だがアイスマンは、氷川さんのむすこは助かったと説得しても聞いてくれない。ここは戦うしかないようだ。

スイドウキョク
水道局事務室

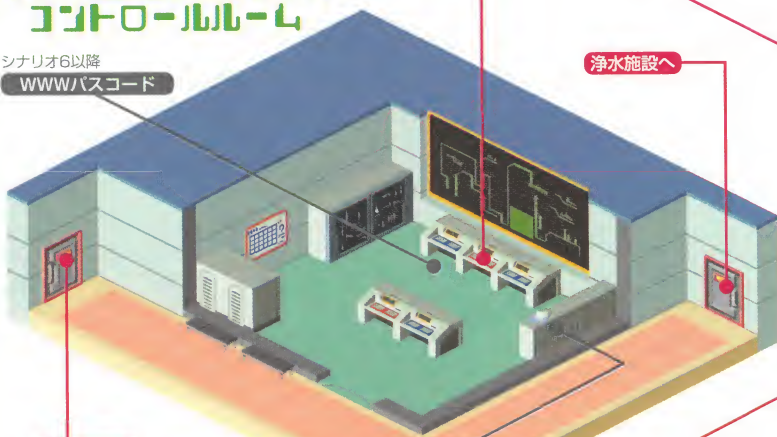
水道局ロビーへ
➡P047

チップトレード
シナリオ3以降
自分 パネルリターンH
⬍
相手 ブレイクハンマーM

プラグイン!
水道局の電脳世界01へ
➡P054

プラグイン!
コントロール装置の電脳世界へ

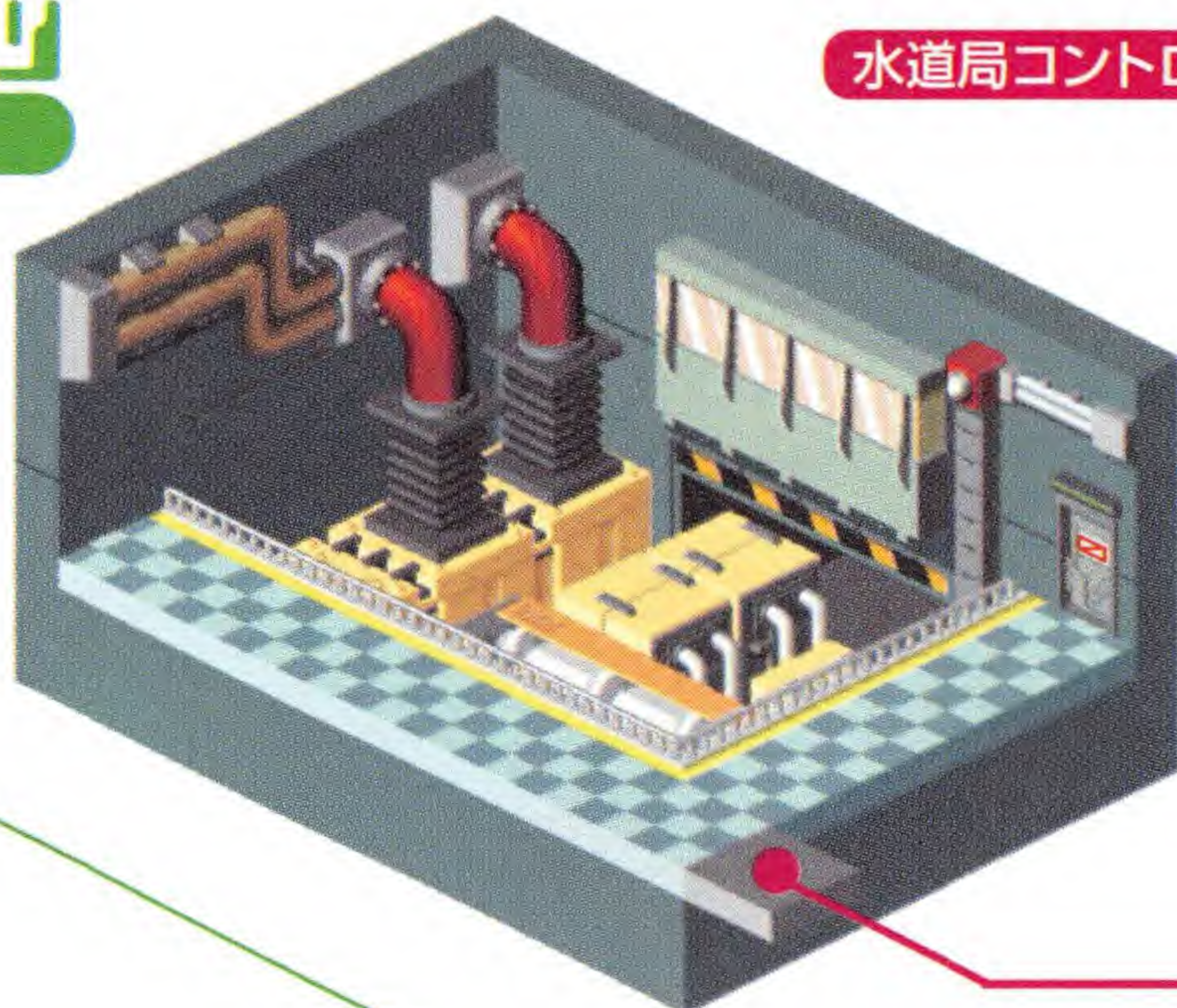
スイドウキョク
水道局コントロールルーム
コントロールルーム

シナリオ6以降
WWWパスコード

浄水施設へ

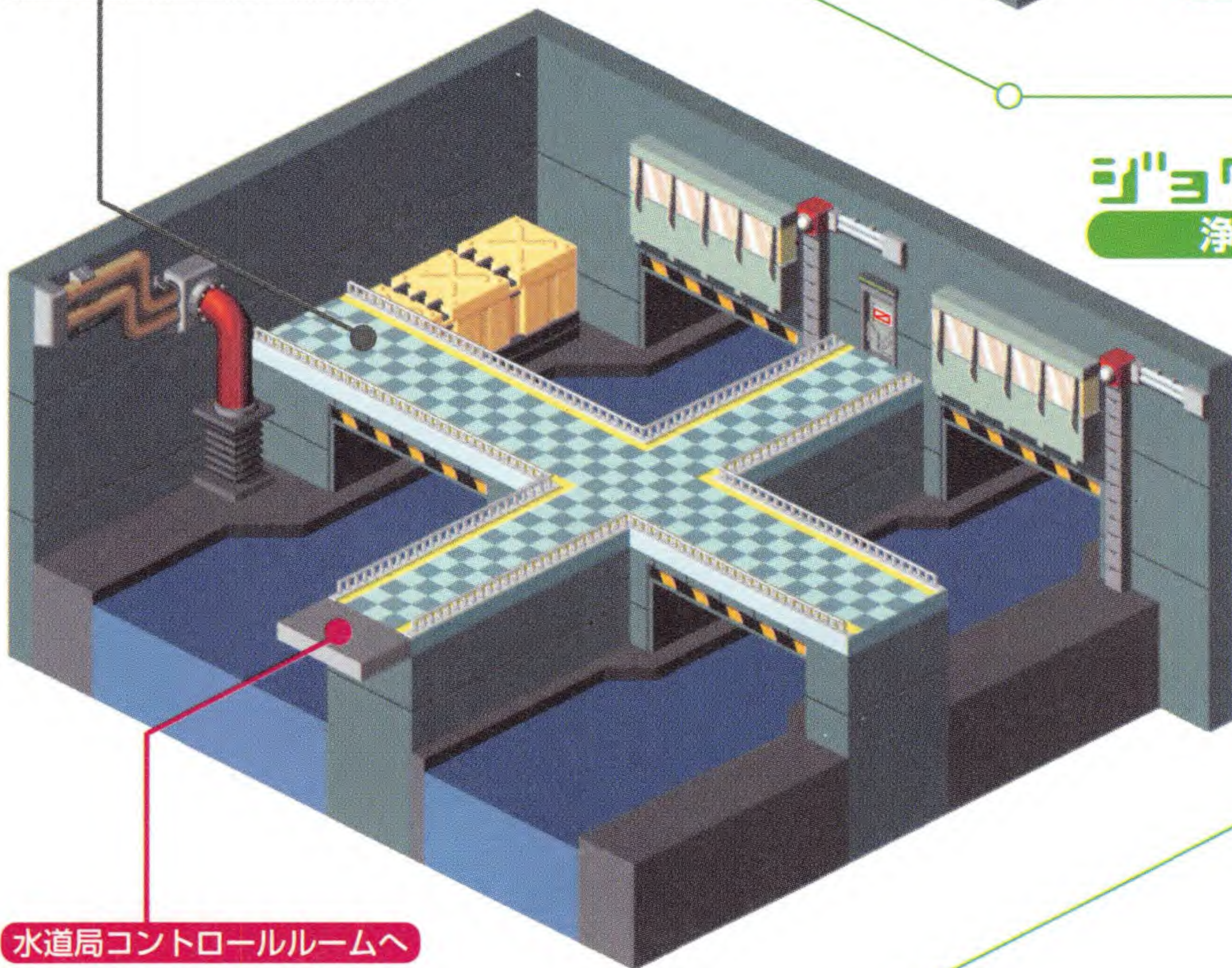
ポンプ室へ

HPメモリ

ポンプシツ
ポンプ室

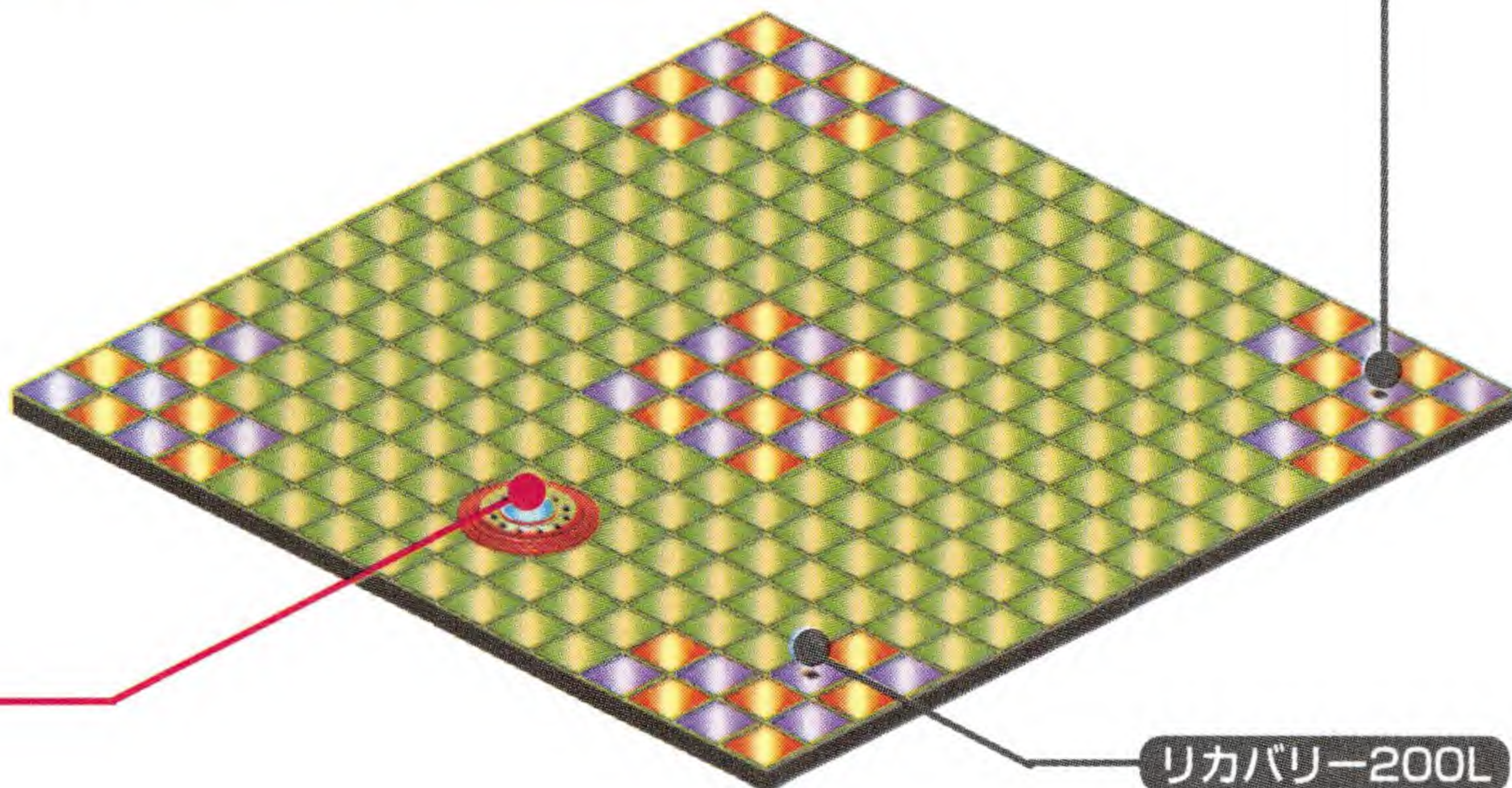
水道局コントロールルームへ

チップトレード
シナリオ5以降

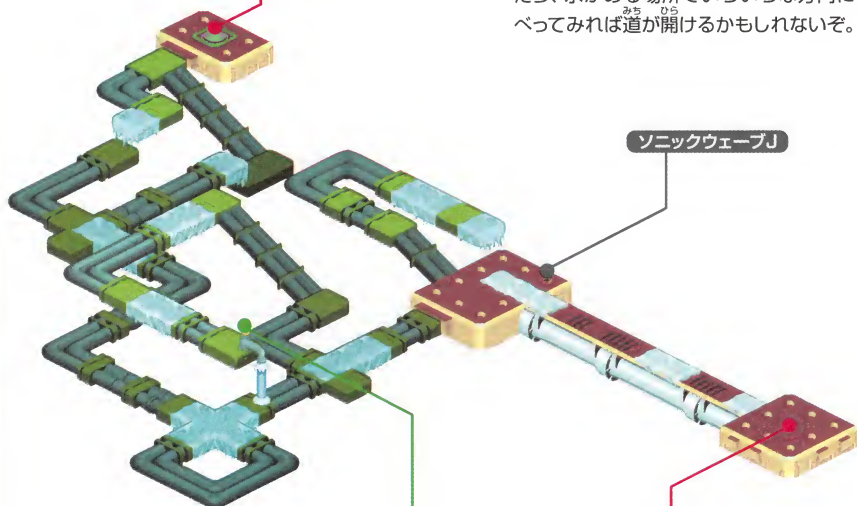
自分 ウッドマンV3W
スカルマンV3S
シャークマンV3S
テンジョウウラB
アイアンボディC
↕
相手 パラディンソードB

ジョウスイシセツ
浄水施設

水道局コントロールルームへ

コントロールソウチノデンノウセカイ
コントロール装置の電脳世界

3000Z

出現する敵ウイルス
アーバルボーイ P158
アーバルボーイ2nd P158

コントロール装置より

リカバリー200L

スイドウキョク 水道局の電脳世界01 デンノウセカイ01

水道局の電脳世界は、あちこちが凍りついている。氷が張っている部分はロックマンが足を踏み入れると、ツルツルとすべってしまうのだ。うまく先に進めなくなってしまったら、氷がある場所でいろいろな方向にすべってみれば道が開けるかもしれないぞ。

水道局の電脳世界02へ

ソニックウェーブJ

ウォータークーラーより
➡P028

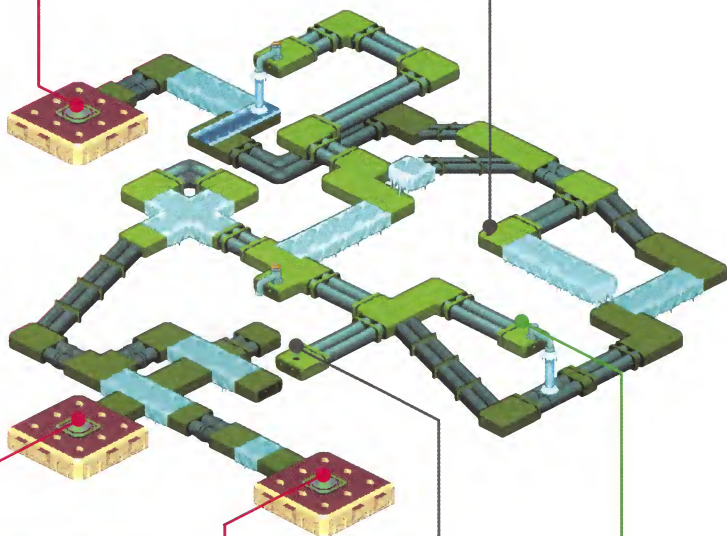
出現する敵ウイルス	
ウォルタルギア	P158
キオルシン	P157
アーバルボーイ	P158
クモンペ	P160

水が流れていて進めない場所は、上にあるじゃぐちをしめれば通れるようになる。また、氷の上にあるじゃぐちを開けた場合はそこの氷がとけて、すべらなくなるのだ。

スイドウキョク 水道局の電脳世界02 デンノウセカイ02

水道局の電脳世界03(B)へ
➡P056

リカバリー80C

水道局の電脳世界03(A)へ
➡P056

HPメモリ

出現する敵ウイルス	
ウォルタルギア	P158
キオルシン	P157
アーバルボーイ	P158
クモンペ	P160

水道局の電脳世界01へ

このじゃぐちは、ハンドルが取(と)れているため、しめることができない。氷川(ひかわ)さんのむすこを助(たす)け、じゃぐちハンドルを手(て)に入(い)れたら、もう一度(いちど)ここに来(こ)よう。

スイドウキョク
水道局の電脳世界03
デンノウセカイ03

トリプルアローA

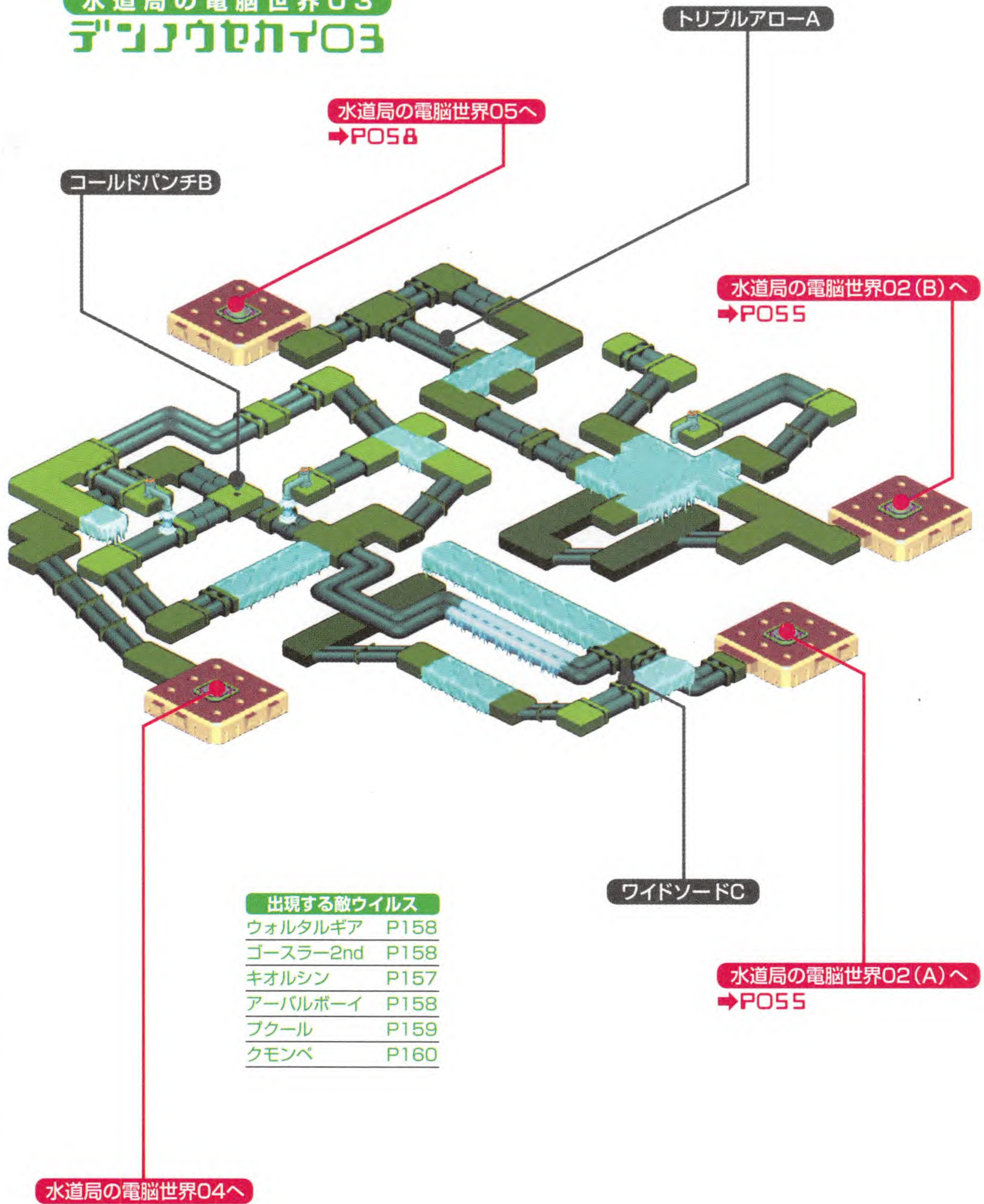
水道局の電脳世界05へ
➡P058

コールドパンチB

水道局の電脳世界02(B)へ
➡P055

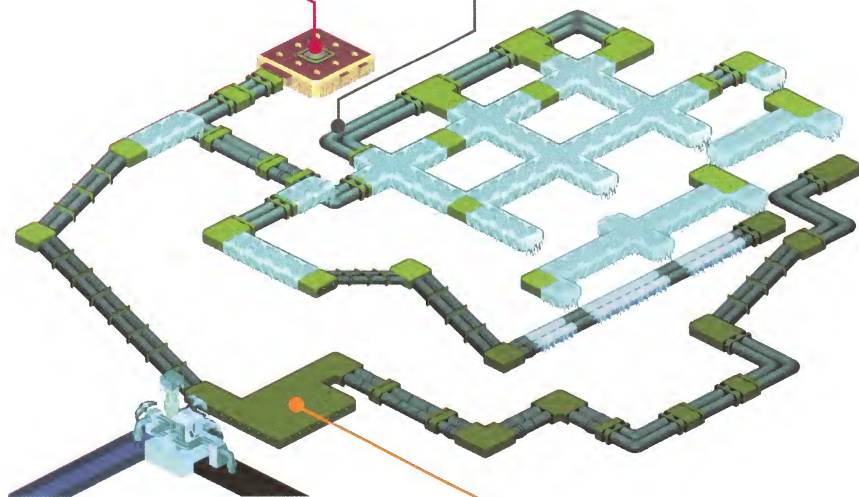
ワイドソードC

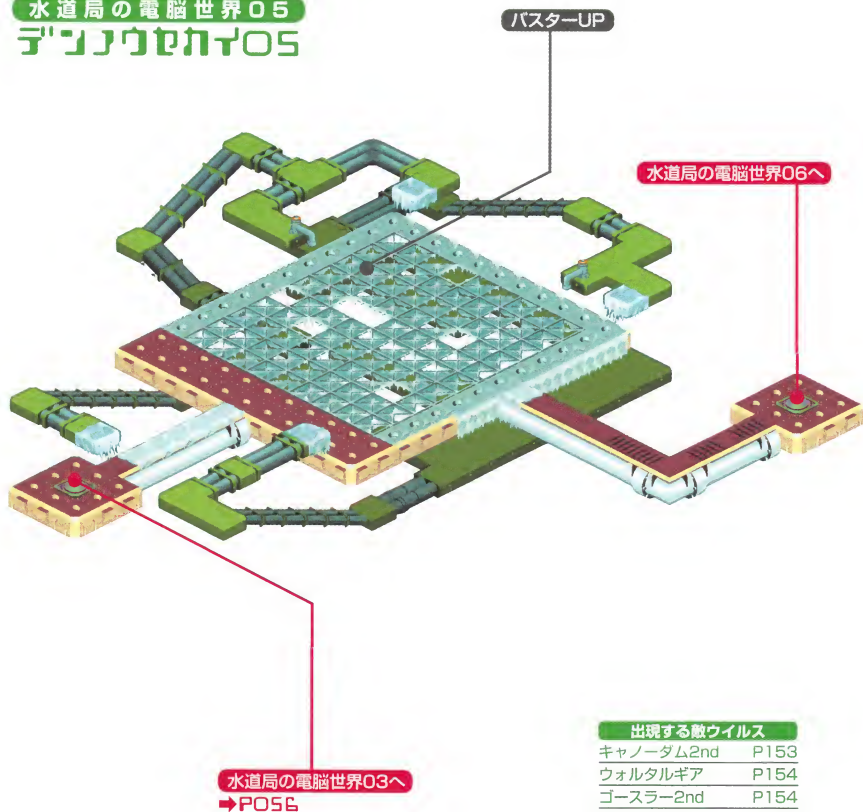
水道局の電脳世界02(A)へ
➡P055

水道局の電脳世界04へ

出現する敵ウイルス	
ウォルタルギア	P158
ゴースラー2nd	P158
キオルシン	P157
アーバルボーイ	P158
プクール	P159
クモンペ	P160

スイドウキョクノ
水道局の電脳世界04
デンノウセカイ04

水道局の電脳世界03へ

メガキャノンL

コルドベア2nd
コルドベア3nd

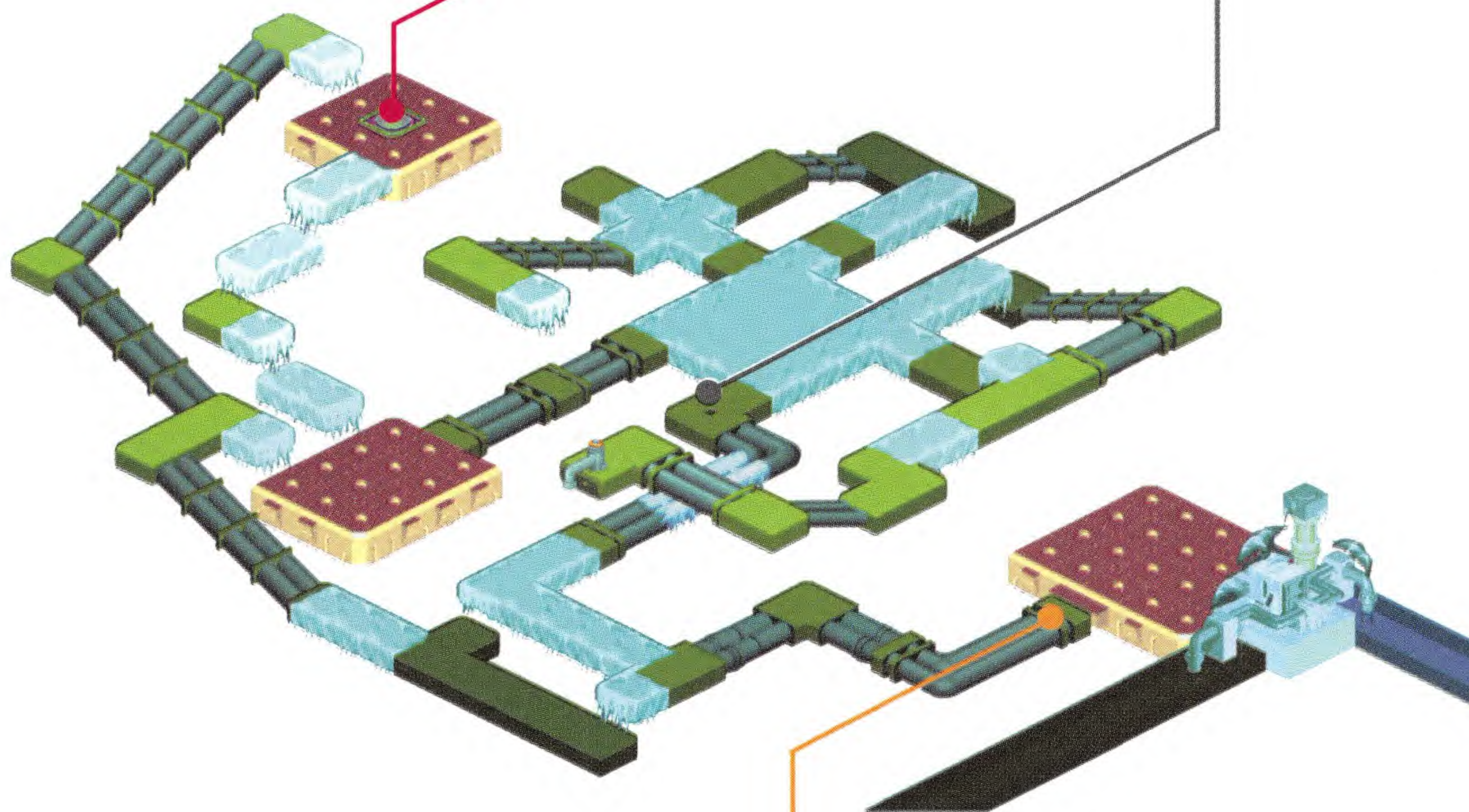
出現する敵ウイルス	
ウォルタルギア	P154
ゴースラー2nd	P154
キオルシン	P157
アーバルボーイ	P158
プクール	P159
コルドベア2nd	P159
コルドベア3rd	P159
クモンペ	P160

スイドウキョクノ
水道局の電脳世界05
デンノウセカイ05

➡P056

出現する敵ウイルス	
キャノーダム2nd	P153
ウォルタルギア	P154
ゴースラー2nd	P154
スウォータル	P157
キオルシン	P157
アーバルボーイ	P158
プクール	P159
クモンペ	P160

スイドウキョクノ
水道局の電脳世界06
デンノウセカイ06

シナリオ5以降
1000Z

水道局の電脳世界05へ

アイスマン

出現する敵ウイルス	
キャノーダム2nd	P153
ウォルタルギア	P154
ゴースラー2nd	P154
スウォータル	P157
キオルシン	P157
アーバルボーイ	P158
プクール	P159
クモンペ	P160
アイスマン	P174

ヒグレヤ 日暮屋

チップショップ・ヒグレヤは、シナリオ4以降、秋原町の公園の近くにオープンする。レアなチップを求める子どもたちが集まる情報交換の場だ。この店にはバトルチップの販売のほか、ナンバーマンとネットバトルできるゲーム機や、いらないチップを交換するチップトレーダーがある。

シナリオ7のみ 日暮のリンクメモ
シナリオ8のみ WWWメトロパス
ナンバーマンV2
シナリオ5以降
ナンバーマンV3
チップトレーダー
秋原町へ
➡page028

ショップ

販売アイテム	価格	販売数
キャノンE	1000Z	3
スプレッドガンK	1000Z	3
リカバリー80E	3000Z	3
パネルアウト3L	3000Z	3
パネルリターンG	3000Z	3
バリアF	5000Z	3
エレキソードE	5000Z	3
エリアスチールL	5000Z	3

シナリオ4クリア後に追加入荷

販売アイテム	価格	販売数
クイックゲージA	3000Z	3
デスマッチ1H	3000Z	3
インターラプトL	8000Z	3
リカバリー150L	10000Z	3

シナリオ6クリア後に追加入荷

販売アイテム	価格	販売数
ヘビーゲージQ	5000Z	3
デスマッチ2K	8000Z	3
ファイターソードS	12000Z	3
バスターソードS	20000Z	3

チップトレーダーノヒミツ チップトレーダーのひみつ

チップトレーダーは、3枚もしくは10枚のチップと、新しいチップ1枚を交換する機械だ。出てくるチップは以下の方法で決められるが、こちらが出すチップはどんなものでもおなじなので、できるかぎりレア度の低いチップを入れるといい。

メットガード
G
県は、チップデータ「メットガードG」をゲットした!

⬅チップコードによっては、チップトレーダーでしか入手できないものもある。使わないチップは有効に再利用だ。

3枚入れるチップトレーダー

4分の3の確率で、すでに一度は入手しているチップのなかから1枚選ばれる。また、4分の1の確率で、すべてのチップのなかからレア度が3以下のものが1枚選ばれる。いずれの場合も、レア度は1のものになる確率が高いようだ。ただし、ドリームオーラとロールやガッツマンなどすべてのナビチップは、このチップトレーダーでは絶対に出ることがない。

10枚入れるチップトレーダー

4分の3の確率で、すでに一度は入手しているチップのなかから1枚選ばれる。また、4分の1の確率で、すべてのチップのなかから1枚選ばれる。いずれの場合もレア度は2以上のものになる確率が高いようだ。ただし、ドリームオーラとマジックマン(V2、V3含む)、ファラオマン(V2、V3含む)、シャドウマン(V2、V3含む)は、このチップトレーダーでは絶対に出ることがない。

Scenario.5 シンゴウ パニック!

シナリオ5 信号パニック!

やいとの誕生日プレゼントを買いにデンサンタウンへ行こうとメイルに誘われた熱斗。メイルは用事ができたため、あとからバスで向かうことになった。熱斗は先にメトロラインでデンサンタウンへ向かう。デンサンタウンでは車どうしの事故が多発していた。町中の信号機が青のまま変わらないのだ。メイルの乗ったバスにも危機が迫る!

シナリオ5 モノガタリノナガレ 物語の流れ

- 熱斗の部屋
- インターネットエリア01
- メイルのピアノの電脳世界
- メトロライン秋原町駅
- デンサン3〜2丁目
- デンサン1丁目
- 信号の電脳世界01
- デンサン中央
- デンサン4丁目
- 信号の電脳世界02
- デンサン2丁目
- 信号の電脳世界03
- デンサン3丁目
- 信号の電脳世界04
- デンサン中央
- 信号の電脳世界05

メイルからの誘い
メイルから、やいとの誕生日プレゼントを買いにデンサンタウンにいっしょに行こうというメールが届く。メールの返事を書いたらロックマンに渡し、メイルのピアノの電脳世界にいるロールに届けてもらおう。

待ちぼうけ
メトロライン秋原町駅でメイルと待ち合わせする熱斗。しかし彼女は用事ができたため、あとからバスで来るというのだ。熱斗は、ひと足先にデンサンタウンへと向かうことになる。

信号機故障?
熱斗の目の前で交通事故が発生。信号機が故障したのだ。信号機にプラグインして故障の原因を調べよう。

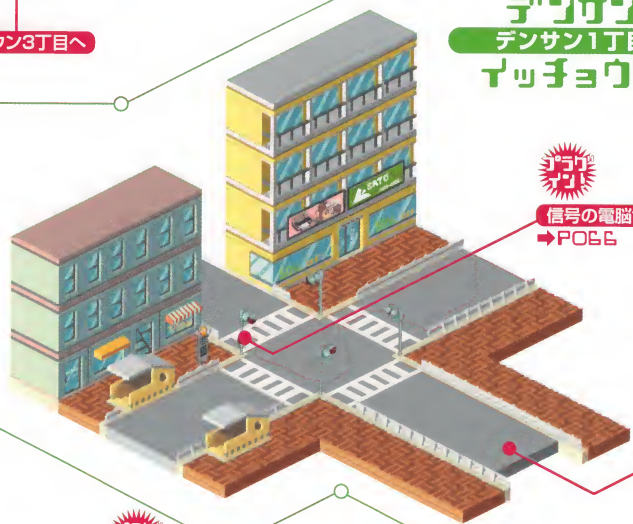
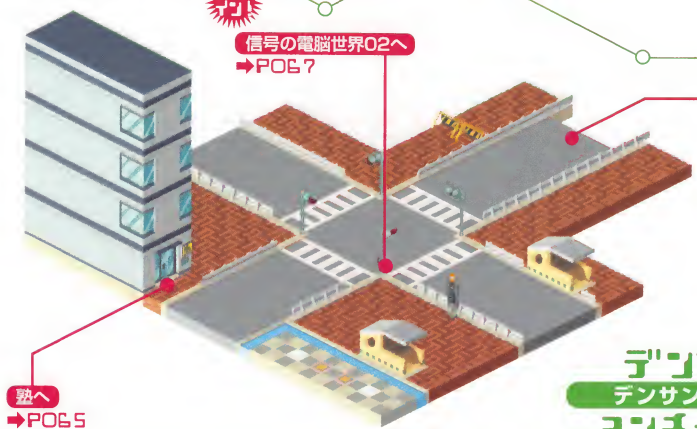
まどいの怒り
デンサン中央では、WWWのまどいが人びとをだまそうとしていた。熱斗に妨害されたまどいは激怒する。

メイル危機一髪!
まどいは、メイルを乗せたバスを事故にあわせようとデンサンタウンのすべての信号機を故障させた。心配するメイルをはげましつつ、バスの進路を先回りして次つぎと信号機を直していく熱斗だが……。

カラードマンをやっつけろ
デンサン中央の交差点にバスを閉じ込めた熱斗。バスにプラグインして、カラードマンと対決しよう。

メトロラインデンサンタウンエキ
メトロラインデンサンタウン駅

メトロライン秋葉原駅へ
➡P045
メトロライン官庁街駅へ
➡P046
デンサンタウン3丁目へ

デンサン
デンサン1丁目
イッチョウメ

プラグイン!
信号の電脳世界01へ
➡P066

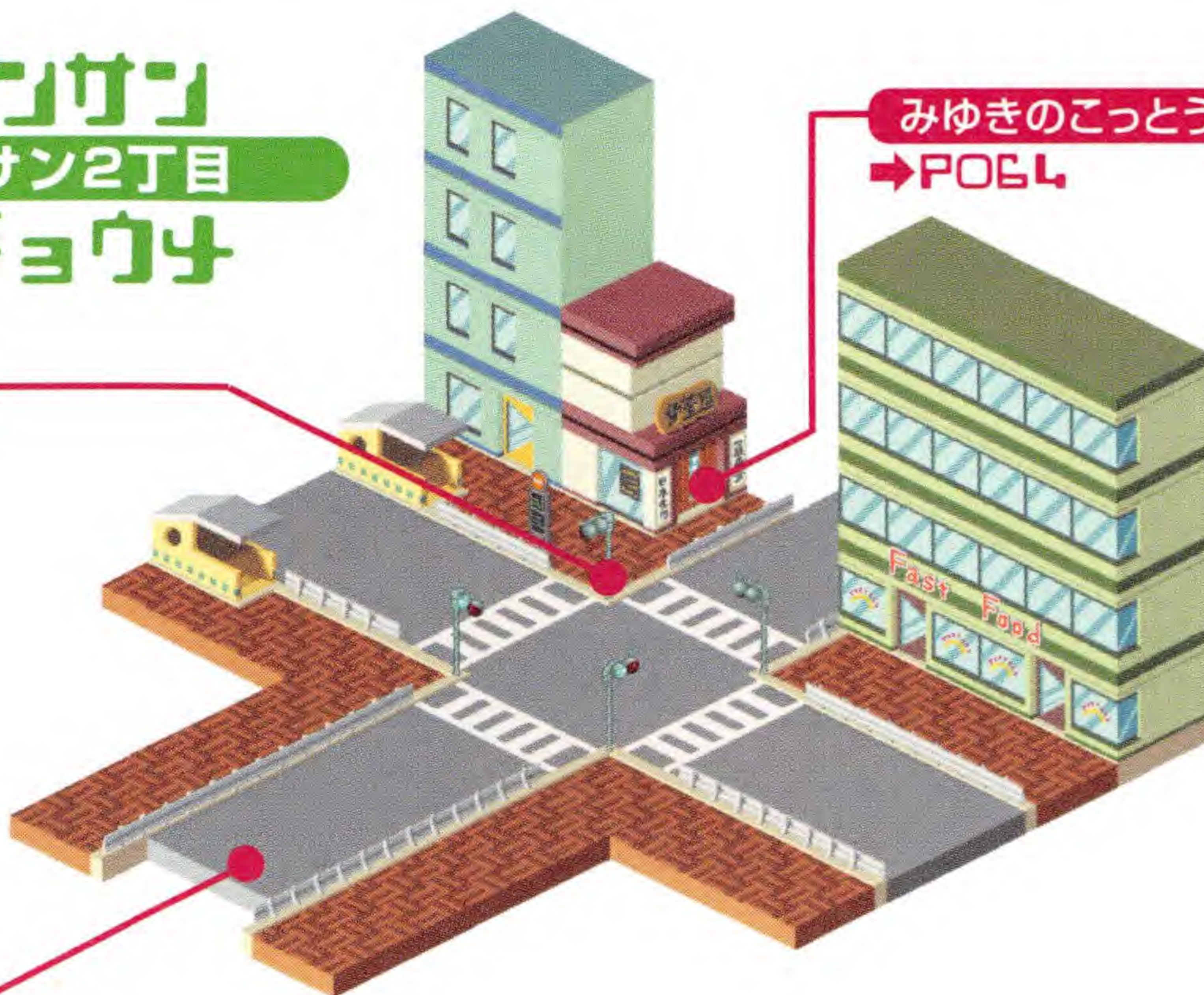
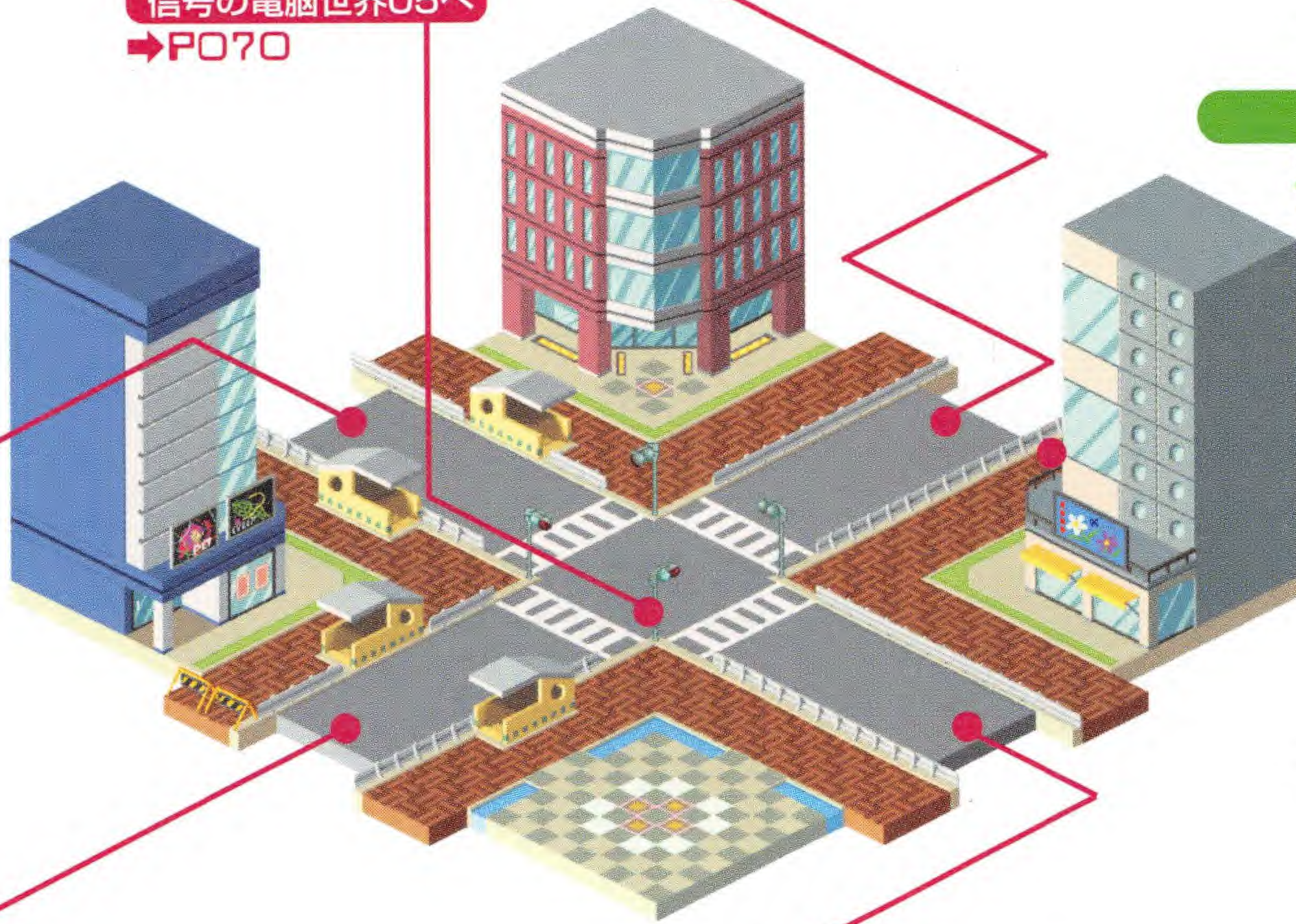
プラグイン!
信号の電脳世界02へ
➡P067
塾へ
➡P065

デンサン
デンサン4丁目
ヨンチョウメ

デンサン
デンサン2丁目
ニチョウメ

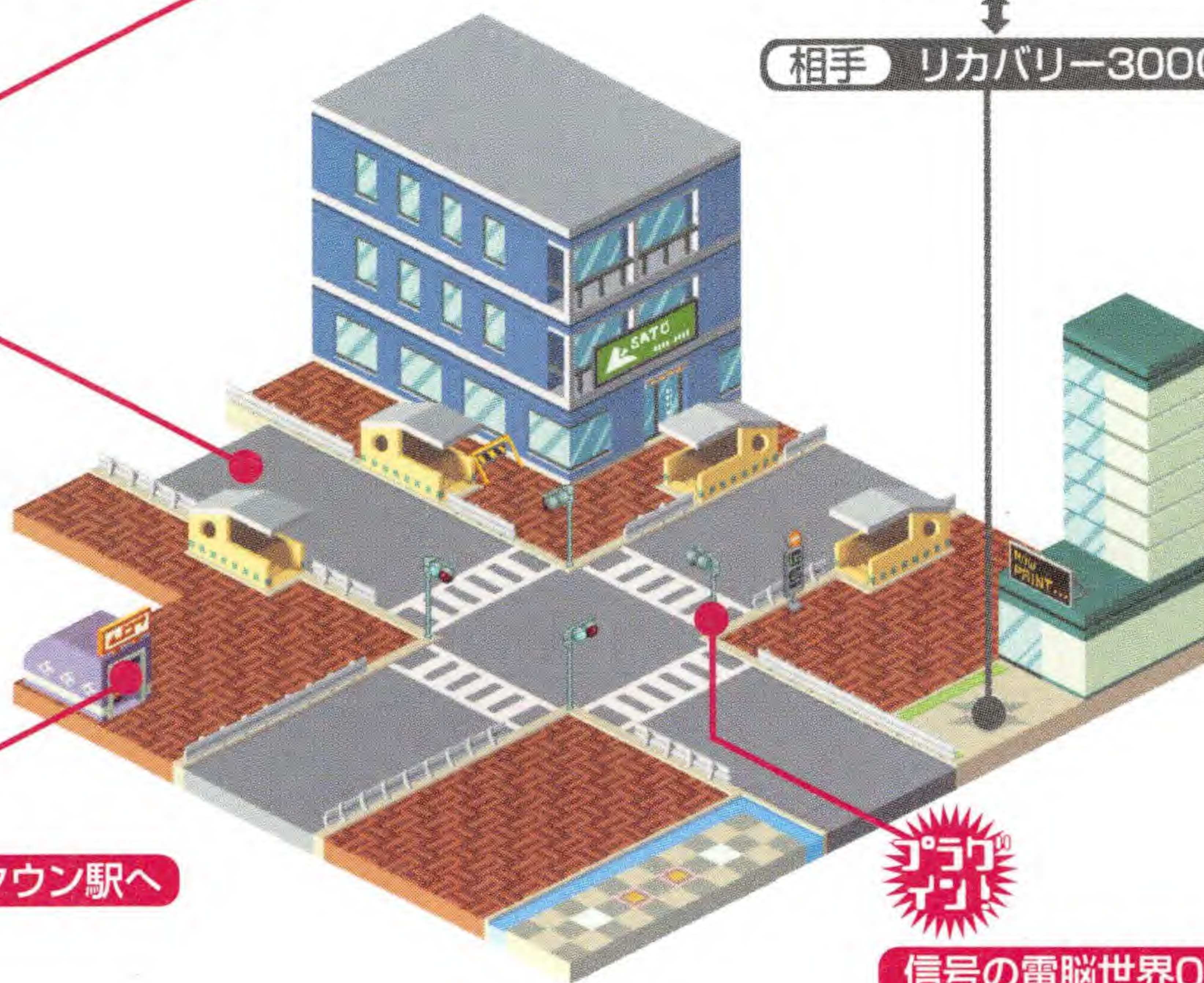
プラグイン
信号の電脳世界03へ
➡P068

みゆきのこっとう屋へ
➡P064

プラグイン
信号の電脳世界05へ
➡P070

デンサン
デンサン中央
チュウオウ

チップトレード
シナリオ6以降

自分	ショットガンK
	クロスガンK
	スプレッドガンK
	メガキャノンK
相手	リカバリー300C

デンサン
デンサン3丁目
サンチョウメ

メトロラインデンサンタウン駅へ

プラグイン
信号の電脳世界04へ
➡P069

ミユキノコットウヤ
みゆきのこっとう屋

スカルマン
みゆきのリンク
プラグイン
ツボの電脳世界へ
プラグイン
虫めがねの電脳世界へ
デンサンタウン2丁目へ
➡P063

ムシメガネノ
虫めがねの電脳世界
デンノウセカイ

みゆきのアドレス
バリアS

出現する敵ウイルス	
ゴースラー2nd	P154
キャンデービル	P166
チクリート	P167

虫めがねより
みゆきの虫メガネを
お気に入りにしている場合
インターネットエリア04へ
➡P071

ツボノデンノウセカイ
ツボの電脳世界

アースクエイク3C
ツボより

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
メットール3rd	P153
キャンデービル3rd	P166

シナリオ7のみ
ゆりこのリンクメモ

プラグイン!
塾のブラックボードの電脳世界へ

ジュク
塾

バリアR

デンサンタウン1丁目へ
➡P062

シナリオ6以降、ここにクイズを出す少年がいる。彼の出す5問のクイズに全問正解することができれば、ラットン1Eがもらえるぞ。

ジュクノブラックボードノ
塾のブラックボードの電脳世界
デンノウセカイ

バスターUP

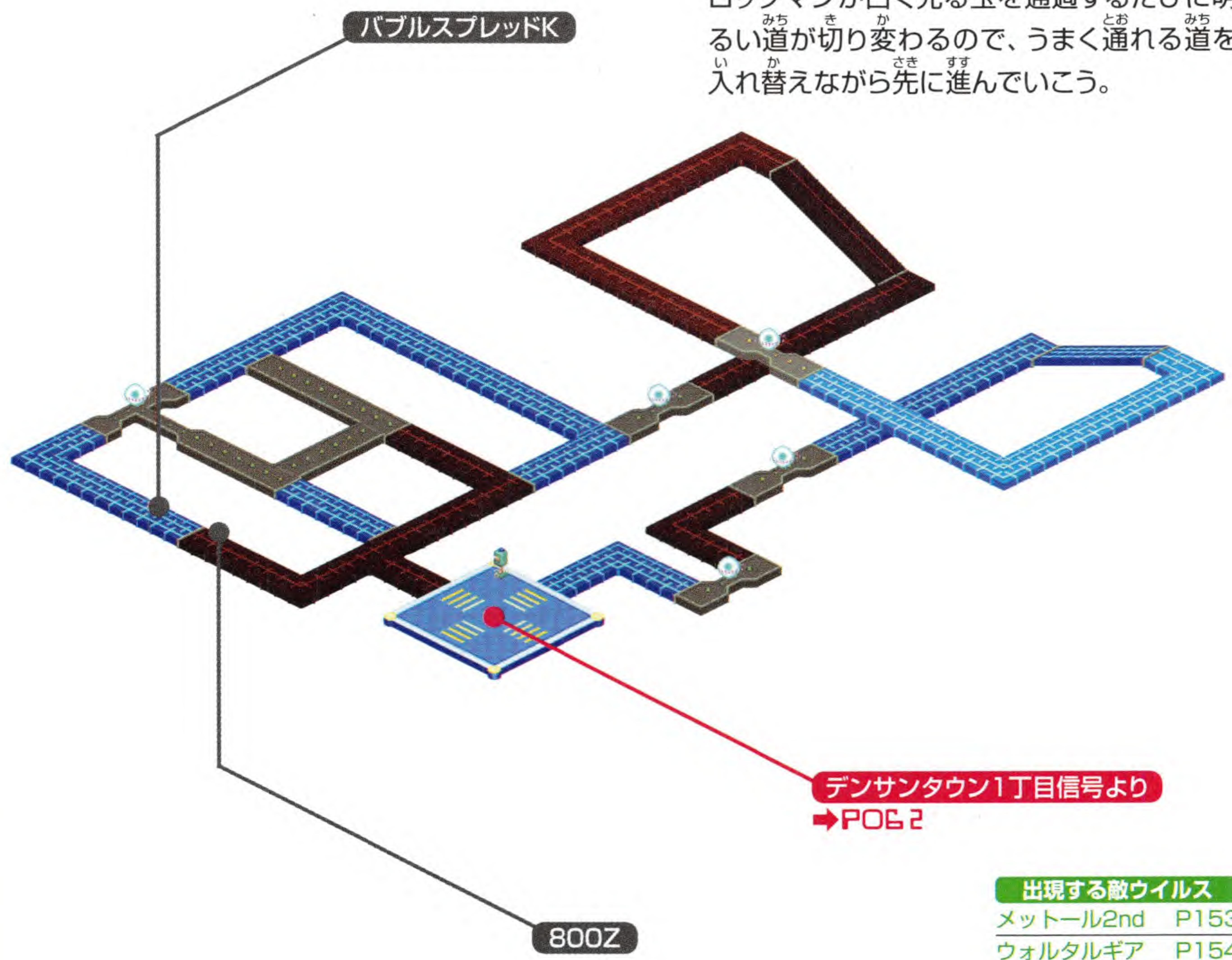
出現する敵ウイルス	
バトラフト	P158
ポイットン3rd	P168

塾のブラックボードより

シンゴウノデンノウセカイ01
信号の電脳世界01

信号の電脳世界のなかには、青い道と赤い道がある。明るくなっている道は通れるが、どちらか一方は必ず暗くなっていて通れない。ロックマンが白く光る玉を通過するたびに明るい道が切り変わるので、うまく通れる道を入れ替えながら先に進んでいこう。

バブルスプレッドK

800Z

デンサンタウン1丁目信号より

➡P062

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
ウォルタルギア	P154
ボルケルギア	P154
プクール	P159
プクールボウ	P159

シンゴウノデンノウセカイ02
信号の電脳世界02

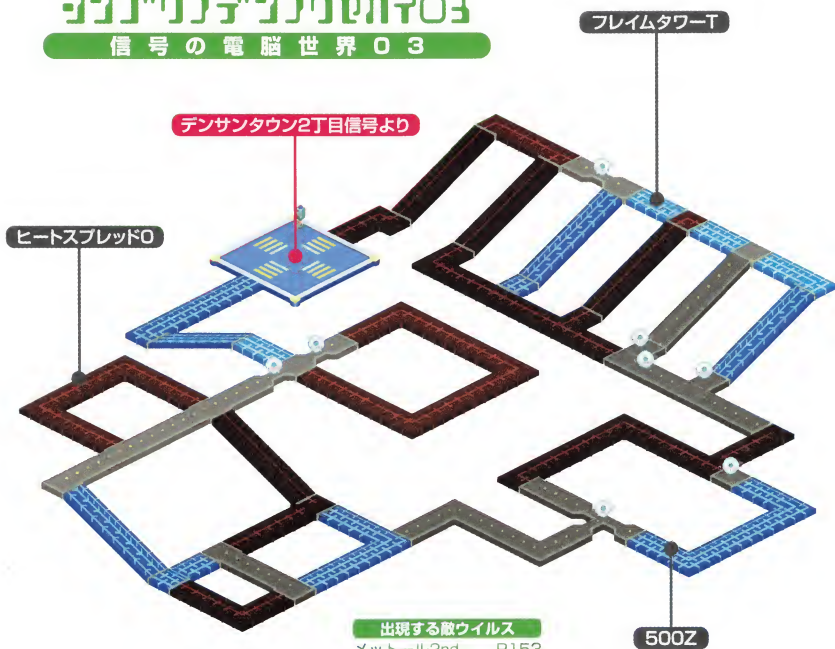
デンサンタウン4丁目信号より
➡P062

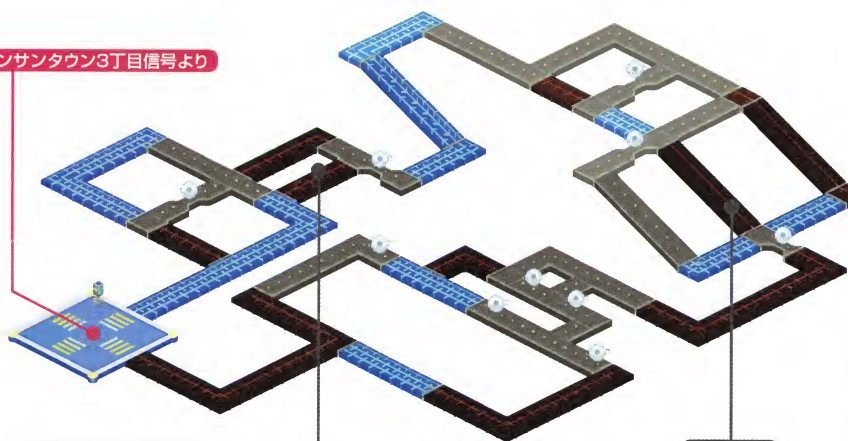
エスケープN

800Z

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
ウォルタルギア	P154
ボルケルギア	P154
ジェリー	P162
ジェリーヒート	P162

シンゴウノデンノウセカイ03
信号の電脳世界03

フレイムタワーT
デンサンタウン2丁目信号より
ヒートスプレッド0
500Z

出現する敵ウイルス	
メットール2nd	P153
メットール3rd	P153
ボルケルギア	P154
ポワルド2nd	P156
スウォードラ	P157
スウォータル	P157
アモナキュール	P161
ジェリーヒート	P162

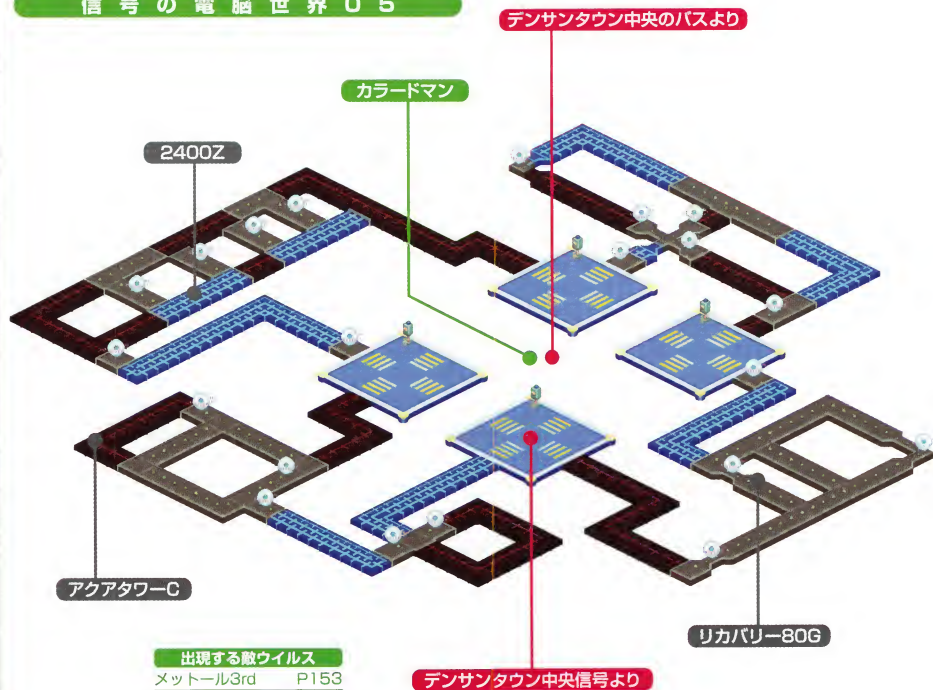
シンゴウノデンノウセカイ04
信号の電脳世界04

デンサンタウン3丁目信号より

1000Z

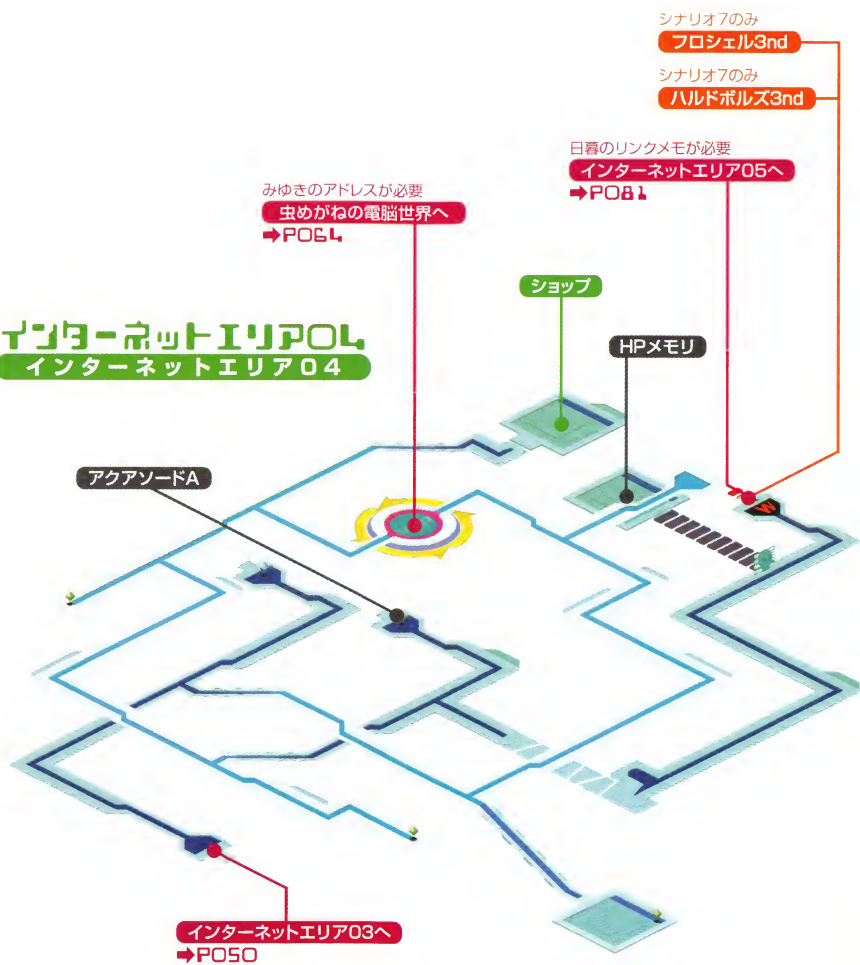
HPメモリ

出現する敵ウイルス	
メットール3rd	P153
キャノーダム	P153
ボルケルギア	P154
アモナキュール	P161
ジェリー	P162
ジェリーヒート	P162

シンゴウノデンノウセカイ05
信号の電脳世界05

デンサンタウン中央のバスより
カラードマン
2400Z
アクアタワーC
リカバリー80G
デンサンタウン中央信号より

出現する敵ウイルス	
メットール3rd	P153
キャノーダム3rd	P153
ウォルタルギア	P154
ボルケルギア	P154
ボワルド2rd	P156
スウォードラ	P157
スウォータル	P157
プクール	P159
プクールボウ	P159
アモナキュール	P161
ジェリー	P162
ジェリーヒート	P162
カラードマン	P176

デンサンタウン中央の信号をすべて赤にすると、バスを交差点のなかに閉じこめることができる。信号の電脳世界05をクリアしたら一度プラグアウトして、今度は交差点にいるバスにプラグイン。信号の電脳世界05の中心地点にいる、カラードマンと対決だ。

インターネットエリア04

出現する敵ウイルス	
ゴースラー2nd	P154
ハンディース2nd	P155
ポワルド3rd	P156
フロシェル3rd	P156
ハルドボルズ3rd	P157
ポイットン	P168

ランダム宝箱
スモールボムG
アースクエイク1E
コールドパンチM
ロングソードO
400Z
800Z
1200Z
2000Z

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	6000Z	5
ヒートアーマー	20000Z	1
アイスキューブI	3000Z	3
モアクラウドA	5000Z	3

※HPメモリの値段は、2個めは8000Z、3個めは10000Z、4個めは12000Z、5個めは15000Zとなる。

Scenario.6 エリートヲネラエ!

シナリオ6 エリートをねらえ!

パパの招待で、科学省地下のレストランで行なわれるパーティーにやってきた熱斗とママ。しかし、レストランはWWWのエレキ伯爵によって停電させられてしまう。地下に閉じこめられた熱斗は、なんとか発電所までたどりつき、発電所の電脳世界へプラグインした。だが、PETのバッテリーが残り少ないため、ロックマンの動ける時間はごくわずかだった……。

シナリオ6 モノガタリノナガレ 物語の流れ

熱斗の家
↓
科学省ロビー

パーティーへの招待
パパからパーティーに招待するというメールが届く。おめかしに時間がかかるママは置いて、科学省へ行こう。

↓
レストラン

パーティーはめちゃめちゃに
会場にいる人たち全員と話をするとパーティーが始まるが、その直後にWWWのエレキ伯爵のしわざによってレストランは停電してしまう。このまま地下に閉じこめられていると、いつか空気がなくなって危険なことになる!

↓
レストラン前通路

発電所へ
停電の原因は、地下発電所にある。発電所には、レストラン前通路のダストシュートから行けるぞ。

↓
発電所

発電所は大混乱
発電所にいる人たちの話を聞いていると、コントロールルームに通じる扉が開く。

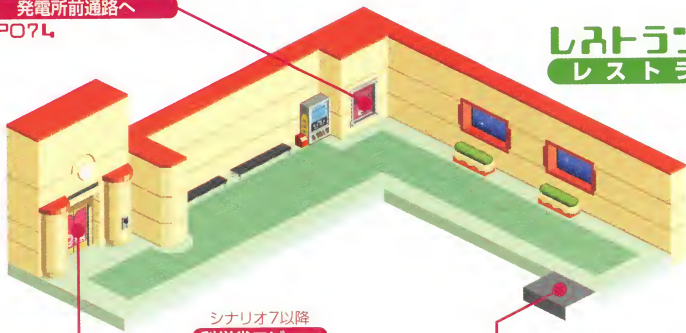
↓
発電所コントロールルーム
↓
発電所の電脳世界01～04

無敵のエレキマン
発電所のコントロールルームにあるコントロール装置にプラグインしよう。発電所の電脳世界の最深部には、この事件の犯人のネットナビ、エレキマンがいる。しかし、エレキマンはダメージを与えても回復してしまうのだ。

↓
発電室
↓
発電所の電脳世界04
↓
レストラン

最強のライバルと対決!
発電室の電源を切れば、エレキマンの回復力がなくなる。熱斗の助けをかりてエレキマンをデリートしよう。しかし、エレキマンを倒すと今度は炎山のネットナビであるブルースがおそいかかってくるぞ。

レストランマエツウロ
レストラン前通路

シナリオ6停電時のみ。一方通行
発電所前通路へ
➡P074

シナリオ7以降
科学省ロビーへ
➡P048

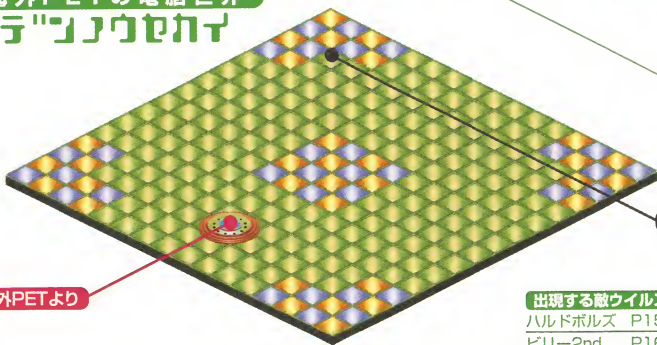
シナリオ7以降
パパの研究室へ
➡P049

シナリオ7以降
発電所前通路へ
➡P074

レストラン
レストラン

チップトレード
シナリオ7以降
自分 インビジブル2J
モストクラウドK
ラットン3L
↕
相手 ウッドオーラC

プラグイン!
海外PETの電脳世界へ

カイガイPETノ
海外PETの電脳世界
デンノウセカイ

HPメモリ

海外PETより

出現する敵ウイルス
ハルドボルズ P157
ビリー2nd P165

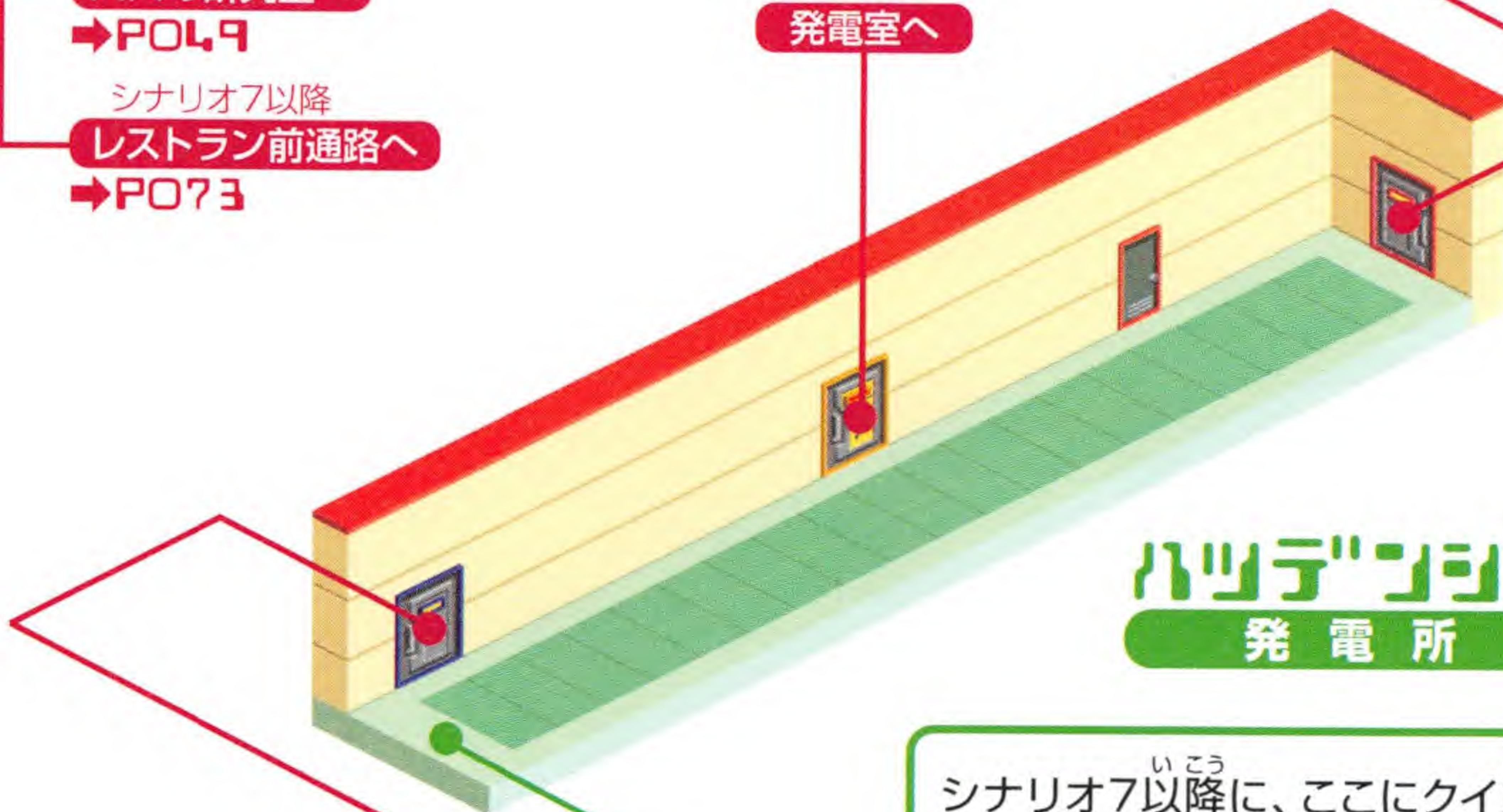
ハツデンショマエツウロ
発電所前通路

シナリオ6停電時のみ。一方通行
レストラン前通路より

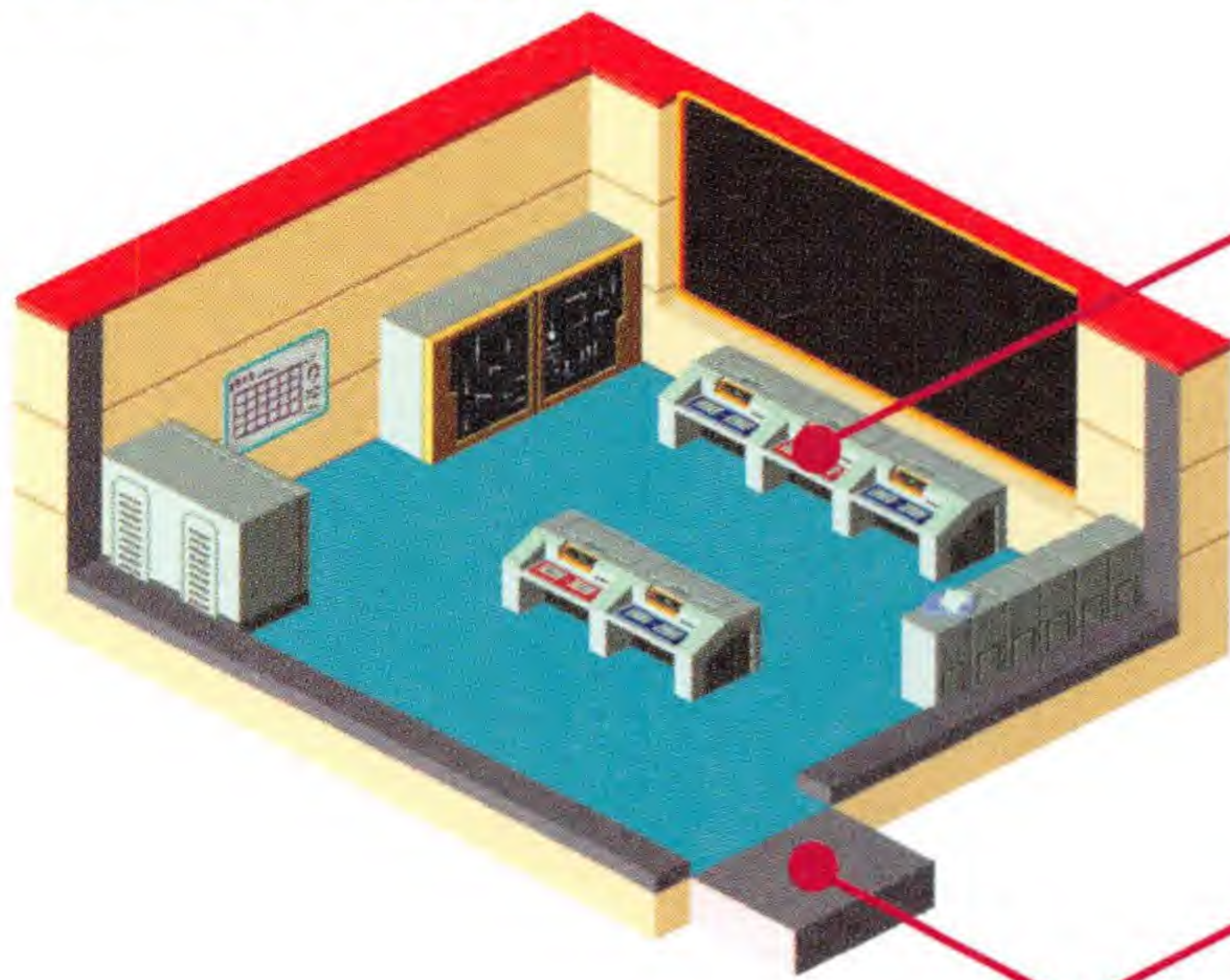
シナリオ7以降
科学省ロビーへ
➡P048

シナリオ7以降
パパの研究室へ
➡P049

シナリオ7以降
レストラン前通路へ
➡P073

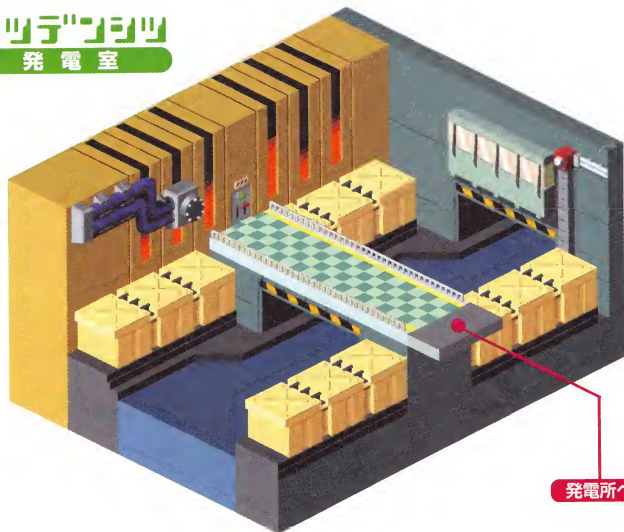
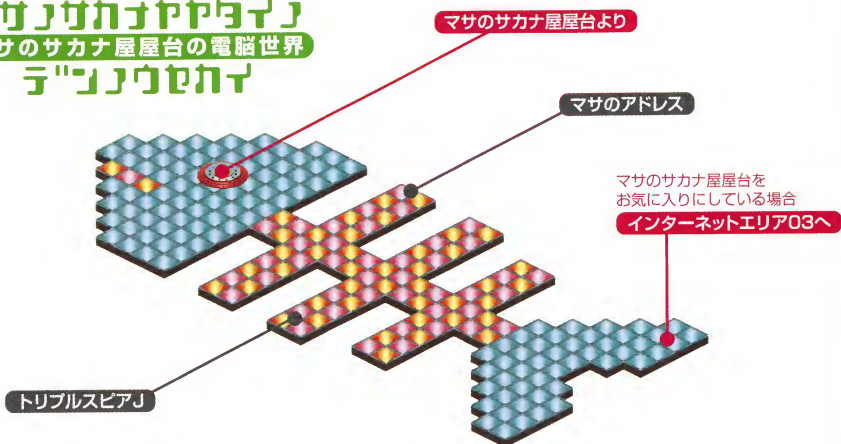
シナリオ6のみ
発電室へ

ハツデンショ
発電所

シナリオ7以降に、ここにクイズを出す男の人が現われる。彼の出す10問のクイズに全問正解すれば、ラットン3Mがもらえるぞ。

ハツデンショ
発電所コントロールルーム
コントロールルーム

プラグイン!
発電所の電脳世界01へ
➡P076

ハツデンシツ 発電室

発電所へ

マサノサカナヤヤタイノ マサのサカナ屋屋台の電脳世界 デンノウセカイ

マサのサカナ屋屋台より

マサのアドレス

マサのサカナ屋屋台を
お気に入りにしている場合
インターネットエリア03へ

トリプルスピアJ

シナリオ6になると、官庁街(かんちょうがい)のサロマの弁(べん)当屋(とうや)の横(よこ)に、マサのサカナ屋(や)が開店(かいてん)。マサのネットナビ、シャークマンと対決(たいけつ)できるほか、屋台(やたい)にもプラグインができるのだ。

出現する敵ウイルス	
アーバルボーイ2nd	P158
プクール	P158
ジェリー	P162

BATTLECHIP ENEMY DATA

BASIC SYSTEM MAP

ハツデンショノ 発電所の電脳世界01 デンノウセカイ01

発電所の電脳世界では、ロックマンがダメージを受けるたびに右上に表示されたエネルギーが減っていく。エネルギー不足の状態では戦闘で受けたダメージが回復できなくなってしまうので、できる限りダメージを受けないよう戦う必要があるぞ。

サイバーでんちA

発電所コントロールルームより
➡P074

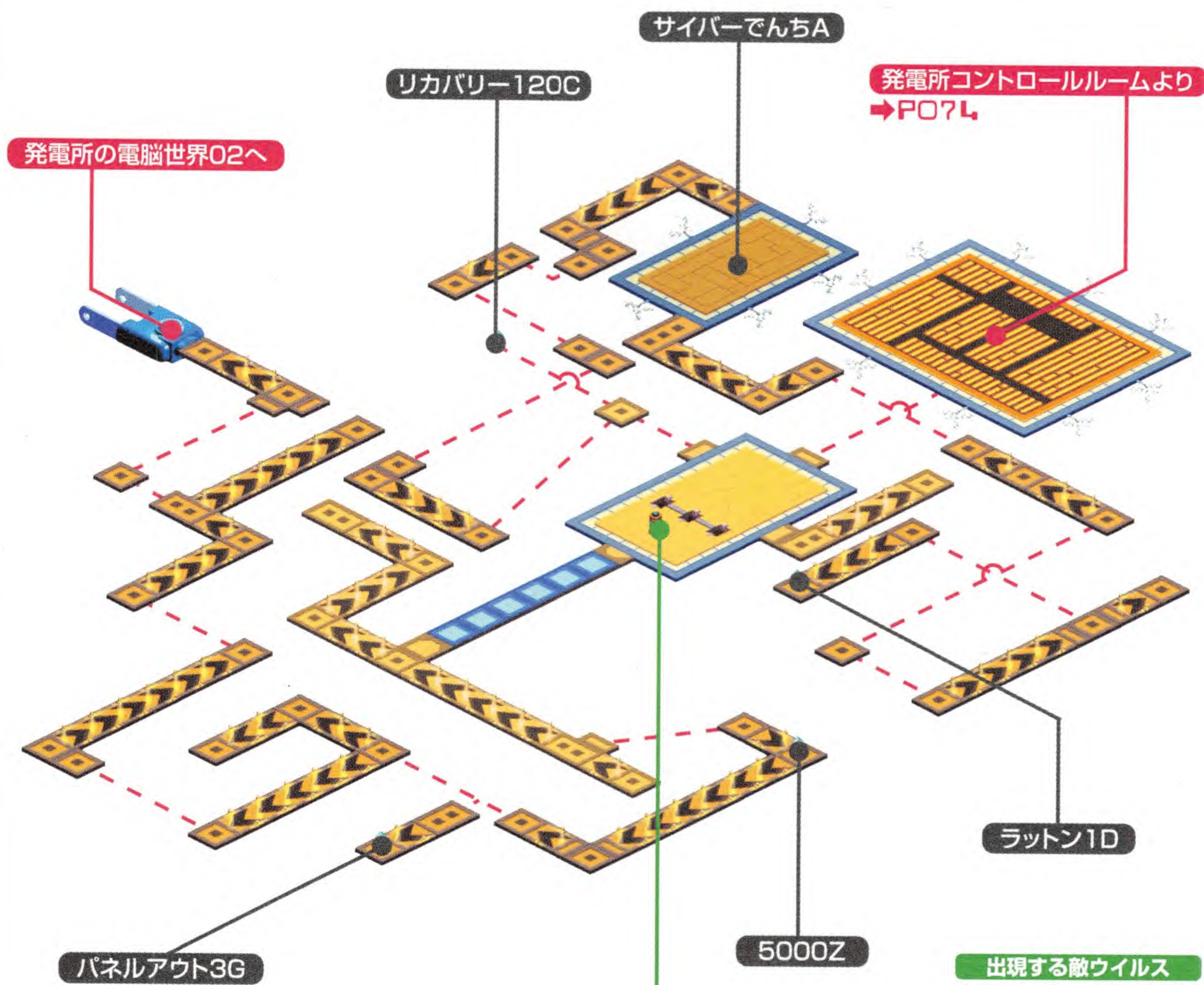
リカバリー120C

発電所の電脳世界02へ

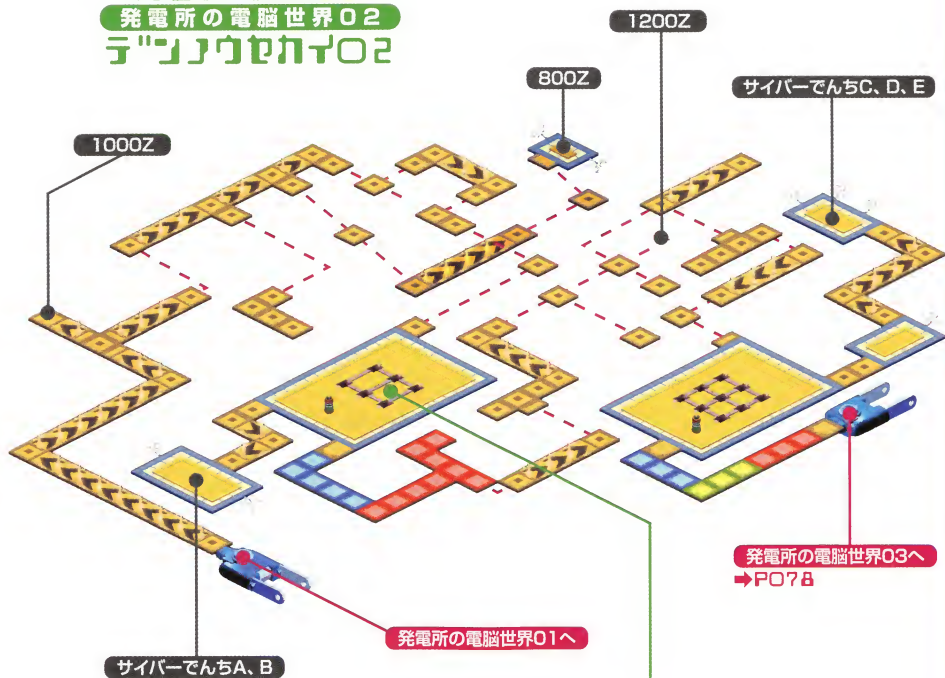
ラットン1D

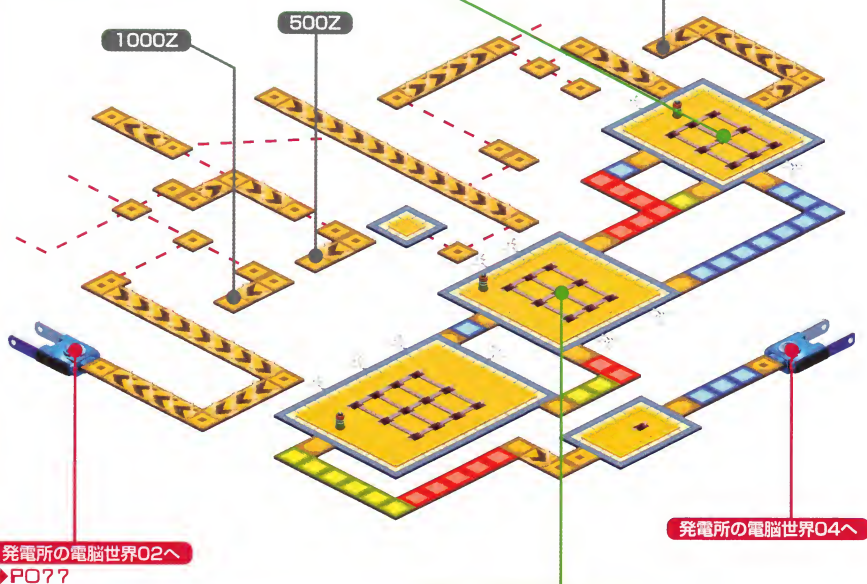
5000Z

パネルアウト3G

サイバーでんちを穴にセットすると、先に進める。電力が切れたら、でんちを入手した場所に行くと、再度充電してもらえる。

出現する敵ウイルス	
キャノーダム2nd	P154
チュートン	P160
ビリー	P165
プログ・マークワン	P165

ハツデンショノ
発電所の電脳世界02
デンノウセカイ02

➡P078

出現する敵ウイルス	
キャノーダム2nd	P154
チュートン	P160
ファンカー	P164
ビリー	P165
プログ・マークワン	P165
プログ・マークツー	P165

ここでは、6ヶ所の穴のうち、どこか2ヶ所にサイバーでんちをセットしよう。でんちとでんちをセットする場所は、となりどうしにはならない。なお、マップ右側の同様の場所では、9ヶ所の穴のうちどこか3ヶ所にサイバーでんちをセットする必要があるぞ。

この場所は、サイバーでんちAとBのふたつをセットし、赤と緑の道を出現させて進む。サイバーでんちCは使用せずにとっておくこと。

発電所の電脳世界03

ハツデンショノ デンノウセカイ03

サイバーでんちA、B、C

500Z

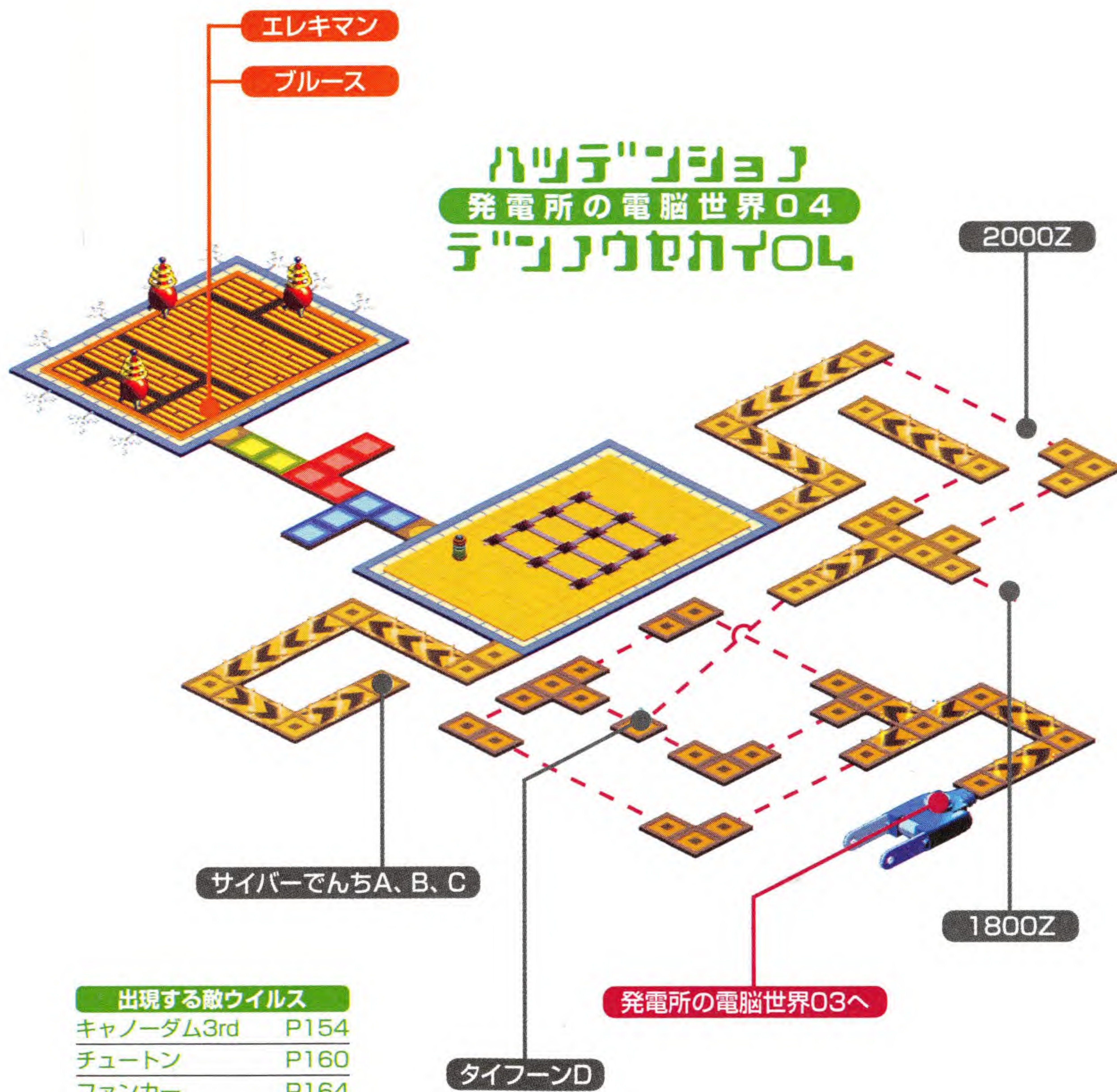
1000Z

発電所の電脳世界04へ

発電所の電脳世界02へ
➡P077

ここでは、ひとつだけでんちをセットして右上に青い道を出現させ、先にでんちをセットした場所からでんちを回収してくる必要がある。

出現する敵ウイルス	
キャノーダム2nd	P153
チュートン	P160
ファンカー	P164
パララ&リモコゴロー	P164
ビリー	P165
プログ・マークワン	P165
プログ・マークツー	P165
プログ・マークスリー	P165

ハツデンショノ
発電所の電脳世界04
デンノウセカイ04

出現する敵ウイルス	
キャノーダム3rd	P154
チュートン	P160
ファンカー	P164
パララ&リモコゴロー	P164
ビリー	P165
プログ・マークツー	P165
プログ・マークスリー	P165
エレキマン	P178
ブルース	P179

Scenario.7 WWWノサーバーヲサガセ!

シナリオ7 WWWのサーバーをさがせ!

WWWがたくらむ終末戦争を阻止するには、まずWWWのサーバーがインターネット上のどこにあるかをつきとめなくてはならない。WWWの元団員ならなにか知っていると炎山から聞いた熱斗は、日暮らの協力を得ながらインターネットの奥へと足を踏み入れていく。そして、WWWのサーバーがあるインターネットエリアへのアクセスに成功するのだが……。

シナリオ7 モノガタリノナガレ 物語の流れ

場所	物語
科学省 ↓ デンサンタウン中央	**炎山を探せ** パパから炎山の相談相手になってほしいと頼まれた熱斗。まずは科学省で炎山のいる場所を聞き出そう。
ヒグレヤ ↓ 熱斗の部屋 ↓ インターネットエリア05	**ウラインターネットへ** WWWのサーバーがある場所へは、WWW団員しか入れない。日暮から“日暮のリンクメモ”を入手しよう。
科学省ロビー	**元WWW団員の科学者** 昔WWW団員だった科学者が科学省にいるという。彼を探し出して“科学者のリンクメモ”を入手しよう。
デンサンタウン4丁目	**上品な女性団員?** データライブラリを60種類以上埋めていれば、塾のゆりこ先生から“ゆりこのリンクメモ”を入手できる。
秋原町	**最後のリンクメモ** ロックマンのレベルが30以上あるなら、秋原町にいるおじいさんから“じいのリンクメモ”がもらえる。
インターネットエリア01～08	**ボンバーマンと対決** ウラインターネットの最深部でボンバーマンと戦う。勝利した熱斗はWWWのアドレスを入手するが……。
パパの研究室	**熱斗の決心** WWWのアドレスを見せると、パパは熱斗の覚悟がどれほどのものか聞いてくる。
熱斗の部屋	

インターネットエリア05

インターネットエリア05

インターネットエリア05から先のエリアは、WWWのサーバーがあるウラインターネットだ。ただし、サーバーに近づくには、日暮のリンクメモ、科学者のリンクメモ、ゆりこのリンクメモ、じいのリンクメモの4つが必要になる。

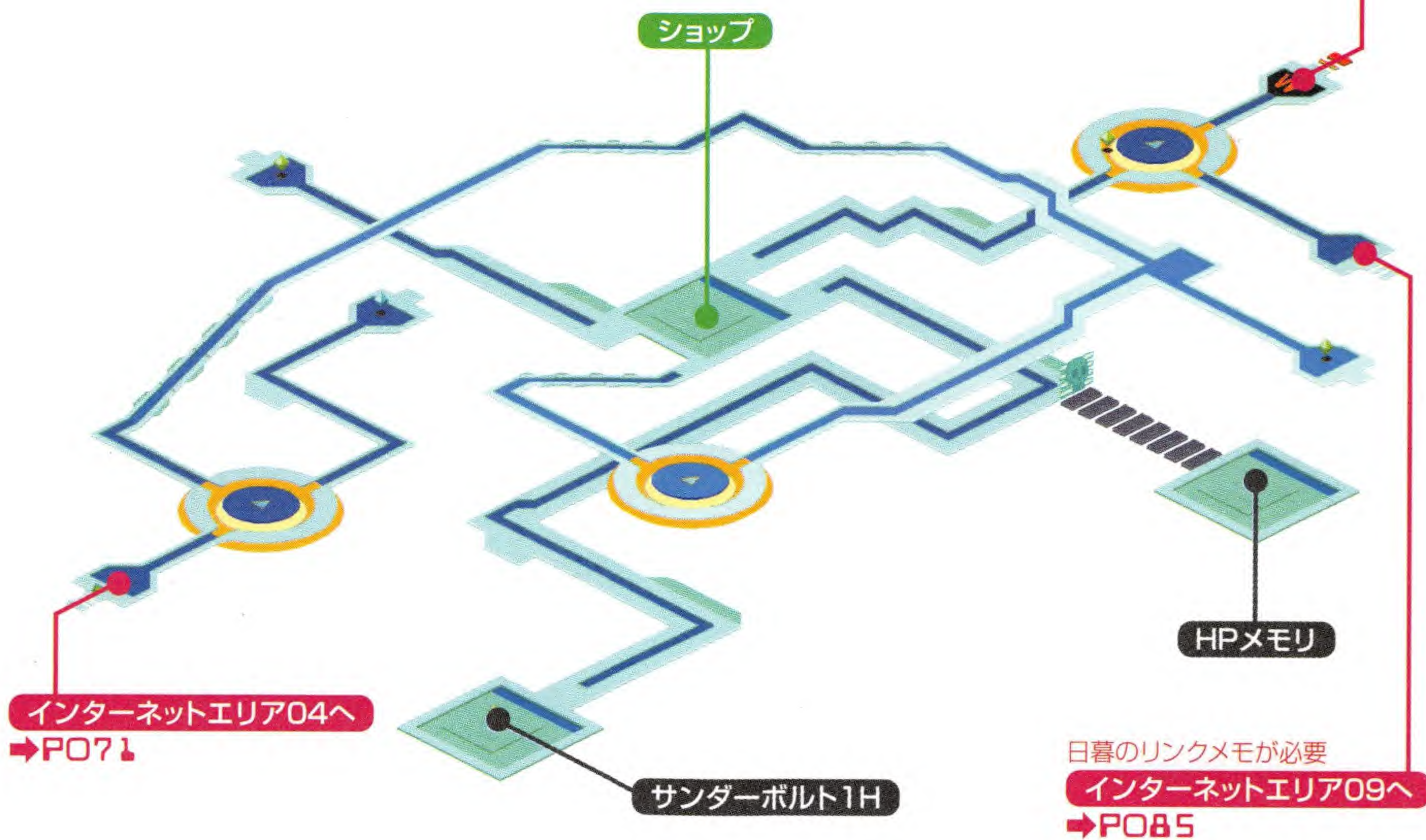
科学者のリンクメモが必要
インターネットエリア06へ
➡P082

ショップ

HPメモリ

インターネットエリア04へ
➡P071

サンダーボルト1H

日暮のリンクメモが必要
インターネットエリア09へ
➡P085

出現する敵ウイルス	
メットール3rd	P153
カブタンク3rd	P154
ガイアント	P162
チクリート	P167
ミノゴロモン	P163

ランダム宝箱
コールドパンチB
トリプルアローA
アイスキューブM
コールドパンチM
500Z
1000Z
1500Z
2000Z

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	8000	4
バスターUP	20000	1
パネルアウト1S	1000	3
インビジブル1Q	5000	3
カウントボム2S	8000	3
トリプルスピアJ	10000	3
リカバリー150C	10000	3
ラットン2G	10000	3

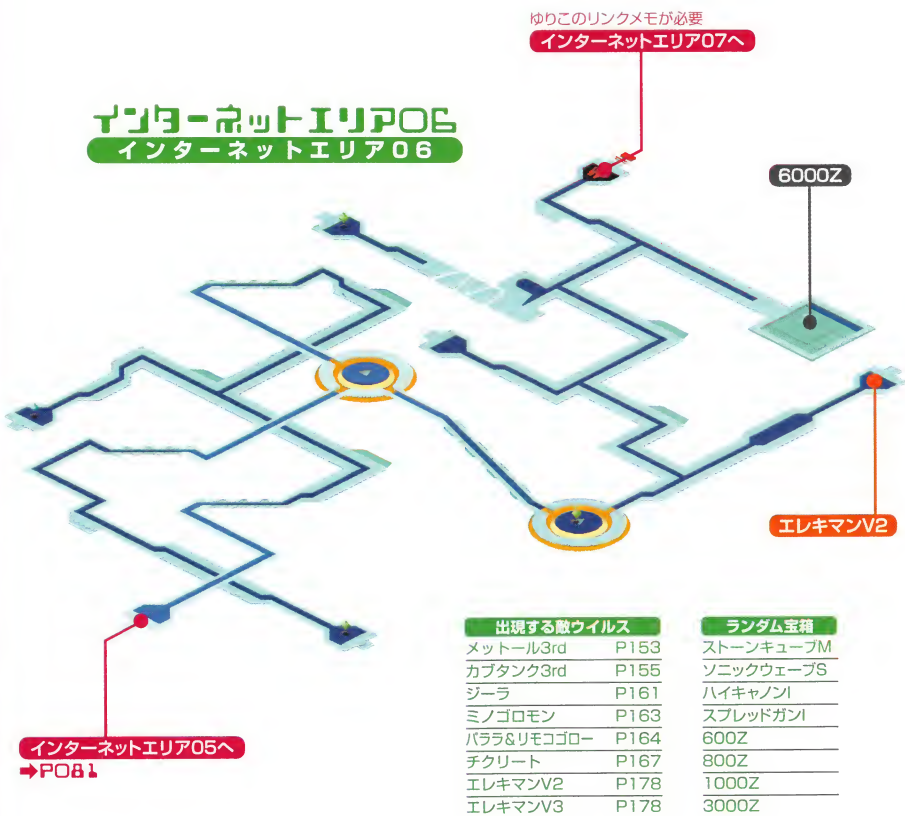
※HPメモリの値段は、2個めは10000Z、3個めは12000Z、4個めは15000Zとなる。

インターネットエリア06

ゆりこのリンクメモが必要
インターネットエリア07へ

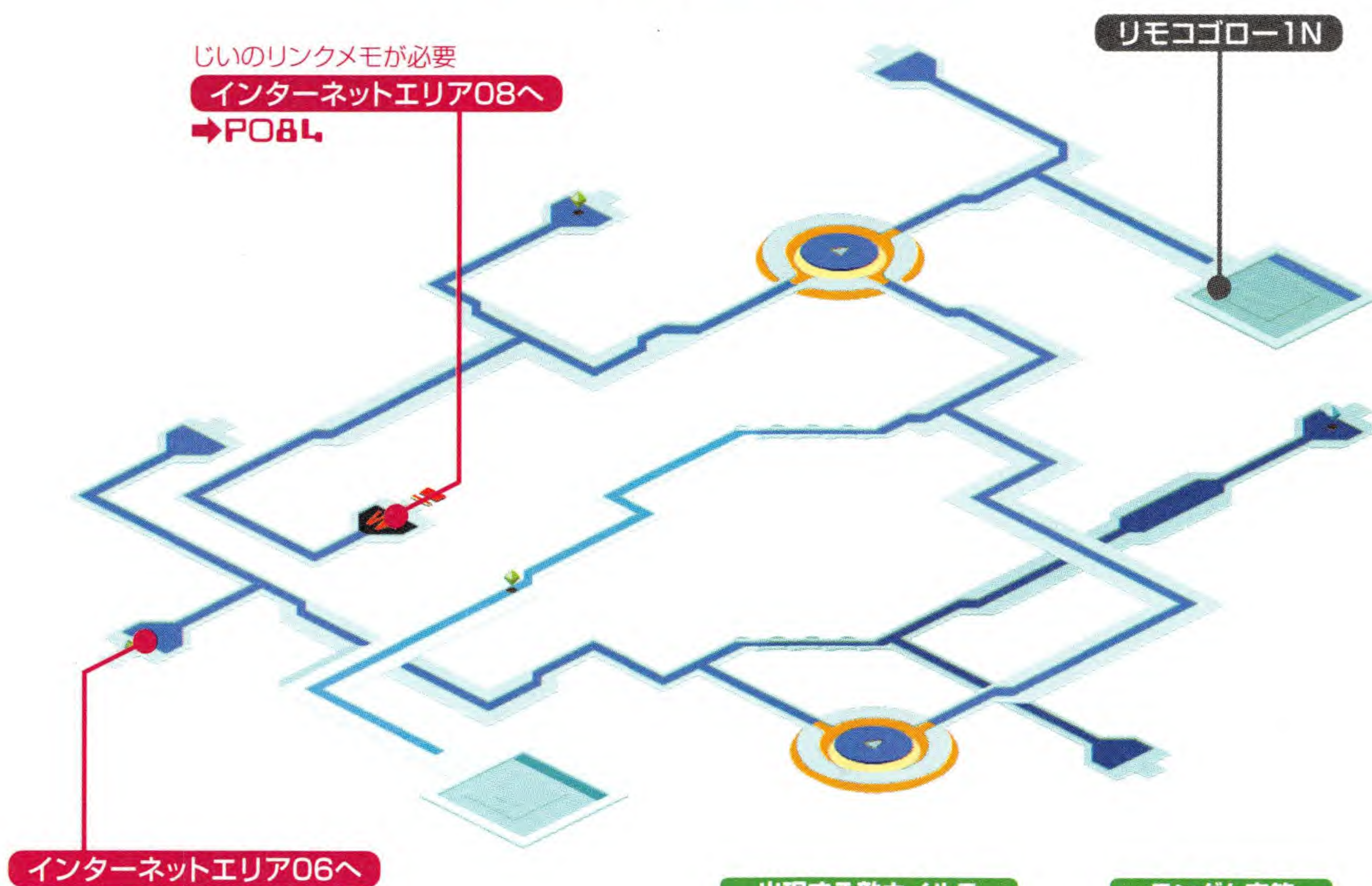
6000Z

エレキマンV2

インターネットエリア05へ
➡P081

出現する敵ウイルス	
メットール3rd	P153
カブタンク3rd	P155
ジーラ	P161
ミノゴロモン	P163
パララ&リモコゴロー	P164
チクリート	P167
エレキマンV2	P178
エレキマンV3	P178

ランダム宝箱
ストーンキューブM
ソニックウェーブS
ハイキャノンI
スプレッドガンI
600Z
800Z
1000Z
3000Z

インターネットエリア07

インターネットエリア07

出現する敵ウイルス	
メットール3rd	P153
ゴースラー3rd	P154
カブタンク3rd	P155
スウォーディン	P157
ジーラ	P161
ガイアント	P162
ミノゴロモン	P163

ランダム宝箱
スプレッドガンK
トリプルスピアJ
リカバリー120A
クラウドH
700Z
1000Z
1500Z
3000Z

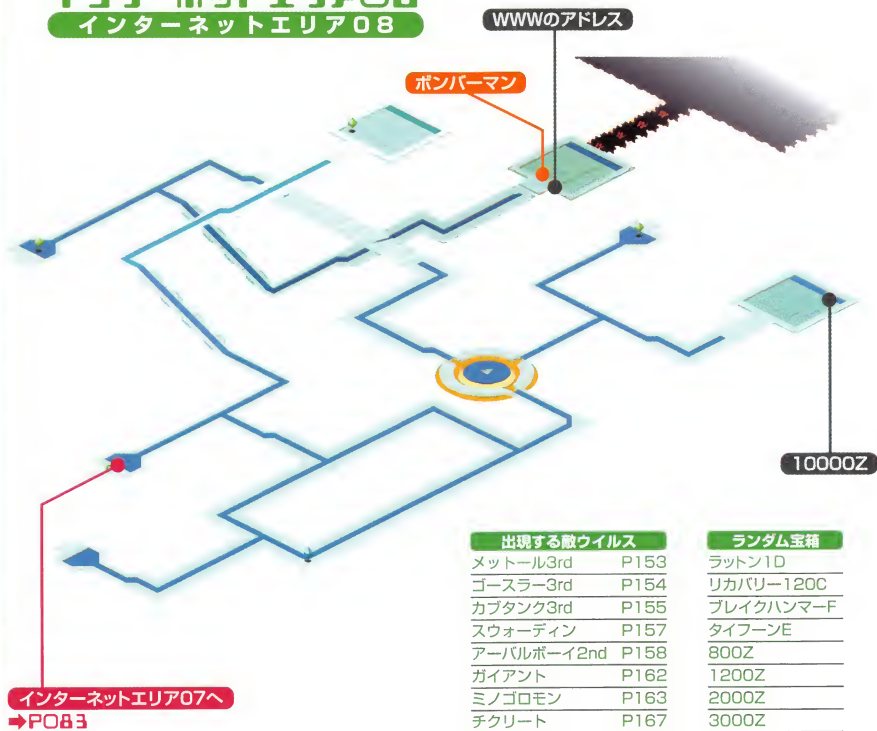
インターネットエリア08

インターネットエリア08

WWWのアドレス

ボンバーマン

10000Z

インターネットエリア07へ
➡P083

出現する敵ウイルス	
メットール3rd	P153
ゴースラー3rd	P154
カブタンク3rd	P155
スウォーディン	P157
アーバルボーイ2nd	P158
ガイアント	P162
ミノゴロモン	P163
チクリート	P167
ボンバーマン	P180

ランダム宝箱
ラットン1D
リカバリー120C
ブレイクハンマーF
タイフーンE
800Z
1200Z
2000Z
3000Z

インターネットエリア09

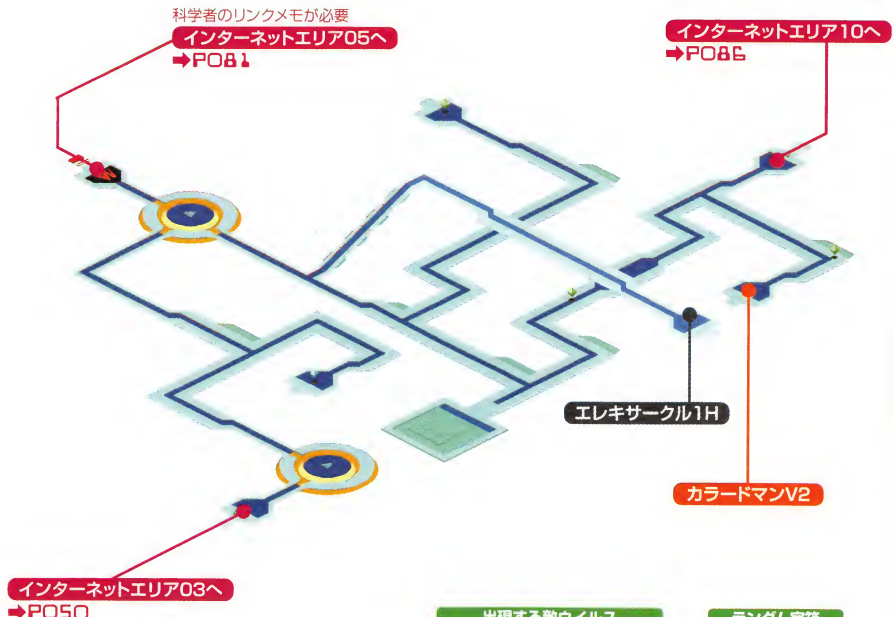
ウラインターネットのうち、インターネットエリア09から16はストーリーの流れに直接関係がないエリアだ。出現するウイルスは強いものが多く、強力なチップを入手することができる。

科学者のリンクメモが必要
インターネットエリア05へ
➡P081

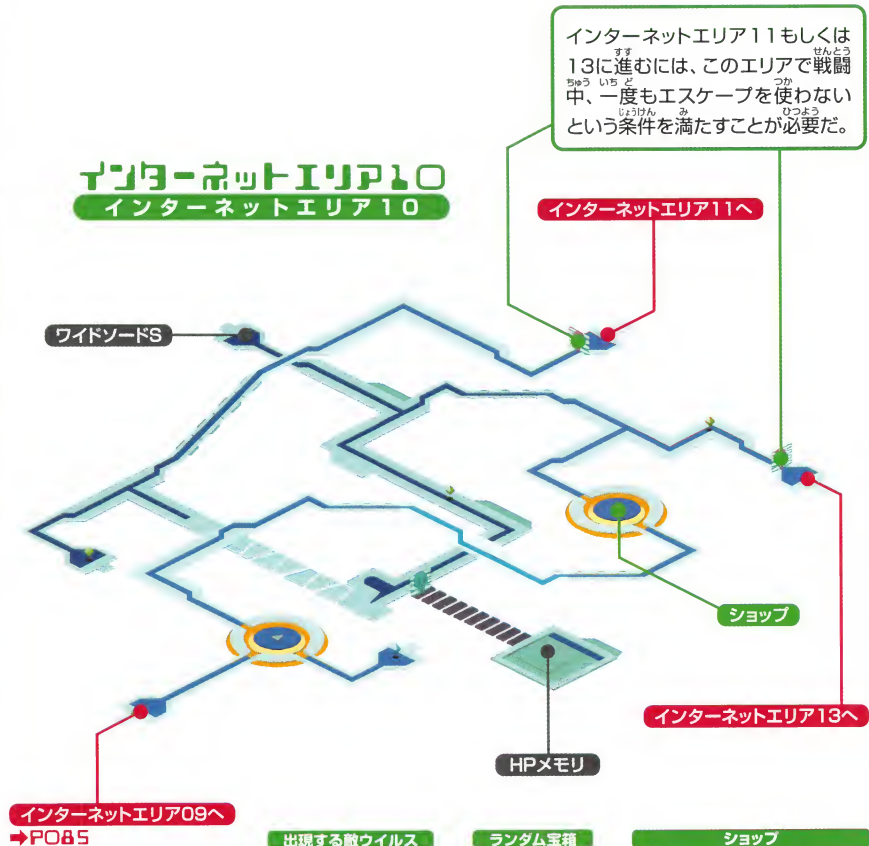
インターネットエリア10へ
➡P086

エレキサークル1H

カラードマンV2

インターネットエリア03へ
➡P050

出現する敵ウイルス	
バトラフト	P158
ジーラ	P161
ガイアント	P162
ミノゴロモン	P163
パララ&リモコゴロー2nd	P164
メガリア	P166
カラードマンV2	P176
カラードマンV3	P176

ランダム宝箱
リカバリー150E
スプレッドガンL
キャノンE
ハイキャノンJ
500Z
1000Z
1500Z
2000Z

インターネットエリア10

インターネットエリア11もしくは13に進むには、このエリアで戦闘中、一度もエスケープを使わないという条件を満たすことが必要だ。

インターネットエリア11へ

ワイドソードS

ショップ

インターネットエリア13へ

HPメモリ

インターネットエリア09へ
➡P085

出現する敵ウイルス	
ボルケルギア	P154
コルドベア	P159
チュートン2nd	P160
アモナキュール2nd	P161
サテラ2nd	P163

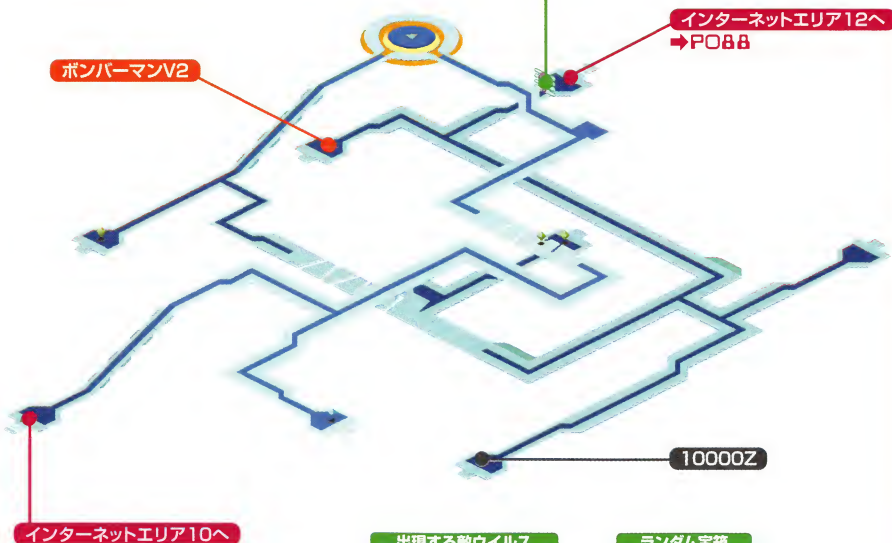
ランダム宝箱
エレキソードS
ラットン2G
メガキャノンN
クロスガンF
1000Z
1500Z
2000Z
3000Z

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	12000	4
バスターUP	25000	1
アクアアーマー	30000	1
ロングソードE	50000	3
メガキャノンL	10000	3
エリアスチールA	10000	3

※HPメモリの値段は、2個めは15000Z、3個めは20000Z、4個めは25000Zとなる。

インターネットエリア11

インターネットエリア11

インターネットエリア12へ進むためには、このエリアでの戦闘でバスティングレベル3以下をとってはならない。エスケープも使えない。

ボンバーマンV2

インターネットエリア12へ
➡P088

10000Z

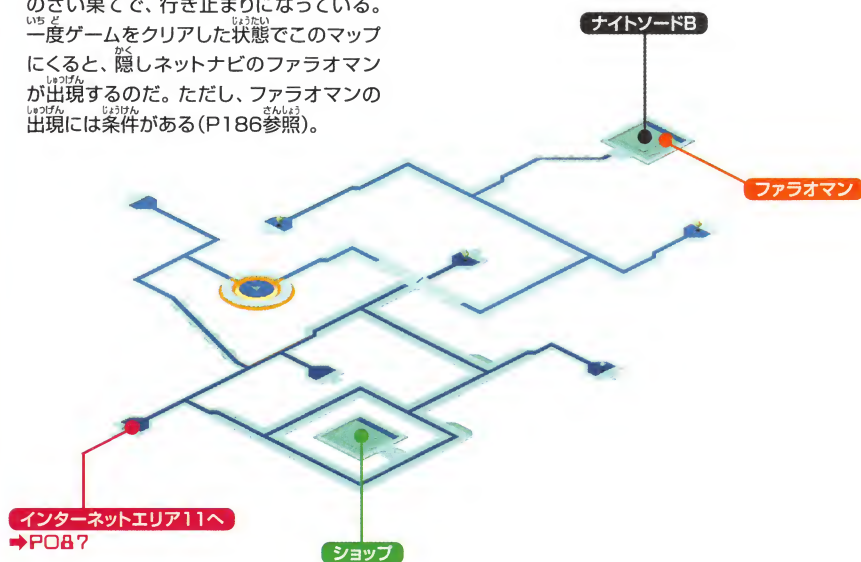
インターネットエリア10へ

出現する敵ウイルス	
アーバルボーイ3rd	P158
コルドベア	P159
クモンペ2nd	P160
ジーラ2nd	P161
チクリート2nd	P167
ボンバーマンV2	P180
ボンバーマンV3	P180

ランダム宝箱
インビジブル1L
パネルリターンG
カウントボム1Q
サンダーボール2C
1200Z
1800Z
2400Z
3000Z

インターネットエリア12

インターネットエリア12はインターネットのさい果てで、行き止まりになっている。一度ゲームをクリアした状態でこのマップにくると、隠しネットナビのファラオマンが出現するのだ。ただし、ファラオマンの出現には条件がある(P186参照)。

ナイトソードB
ファラオマン
インターネットエリア11へ
➡P087
ショップ

出現する敵ウイルス	
ジーラ3rd	P161
ガイアント2nd	P162
ファンカー2nd	P164
ダイジャン	P167
ポイットン2nd	P168
ファラオマン	P184
ファラオマンSP	P184

ランダム宝箱
メガキャノンL
クロスボムL
パネルアウト1G
リカバリー200G
1000Z
1500Z
2000Z
4000Z

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	12000	4
バスターUP※	25000	2
コールドパンチM	5000	3
デスマッチ1L	5000	3
デスマッチ2A	8000	3

※HPメモリの値段は、2個めは15000Z、3個めは20000Z、4個めは25000Zとなる。同様に、バスターUPの2個めの値段は50000Zとなる。

インターネットエリア13

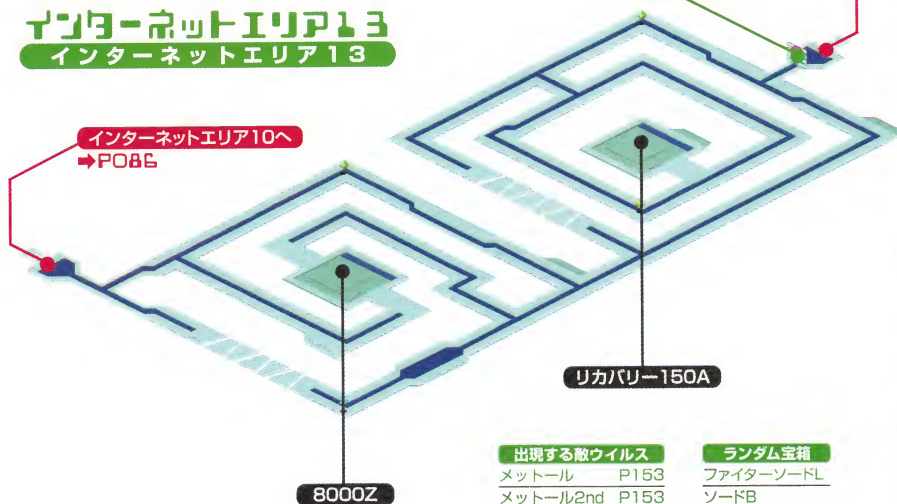
インターネットエリア13

この先のインターネットエリア14に進むには、このエリアでウイルスからバトルチップを10枚ほど獲得しなくてはならない。

インターネットエリア14へ
➡P090

インターネットエリア10へ
➡P086

リカバリー150A

8000Z

出現する敵ウイルス	
メットール	P153
メットール2nd	P153
メットール3rd	P153
キャノーダム	P153
キャノーダム2nd	P153
キャノーダム3rd	P153
ゴースラー3rd	P154
カブタンク3rd	P155
スウォーディン	P157
スウォードラ	P157
スウォータル	P157
コルドベア	P159
ラッシュ	P168

ランダム宝箱
ファイターソードL
ソードB
ソードK
ソードL
1000Z
2000Z
3000Z
4000Z

インターネットエリア14
インターネットエリア14

インターネットエリア15には、このエリアでウイルスと戦闘になった回数が6回以下でないと行けない。7回以上敵と会うと入口にもどってやりなおしになる。

インターネットエリア15へ

5000Z

マジックマンV2

バスターUP

インターネットエリア13へ
➡P091

出現する敵ウイルス	
バトラフト	P158
クモンペ3rd	P160
ミノゴロモン2nd	P163
サテラ2nd	P163
パララ&リモコゴロー3rd	P164
ビリー3rd	P165
ダイジャン	P167
ダイジャンボルト	P167
ラッシュ	P168
マジックマンV2	P181
マジックマンV3	P181

ランダム宝箱
メガキャノンN
リカバリー150C
ブレイクハンマーM
トリプルランスM
10Z
20Z
30Z
10000Z

インターネットエリア15

インターネットエリア15には、隠しネットナビのシャドーマンがいる。ただし、ファラオマンと同じく一度エンディングを見たデータを使用したうえで、さらに条件を満たしていないと出現しないので、注意すること(条件の詳細はP187を参照)。

インターネットエリア16に進むためには、このエリアでの戦闘でバスティングレベル4以下をとってはならない。エスケープも使えない。

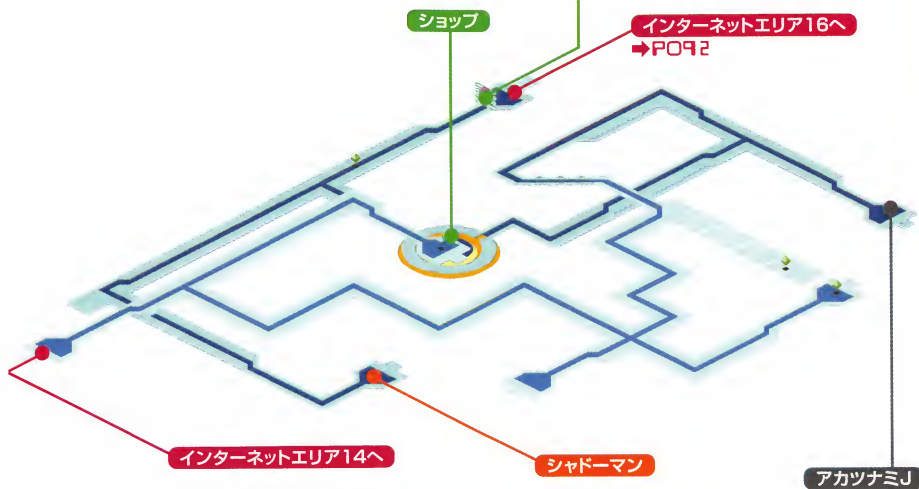
ショップ

インターネットエリア16へ

➡P092

インターネットエリア14へ

シャドーマン

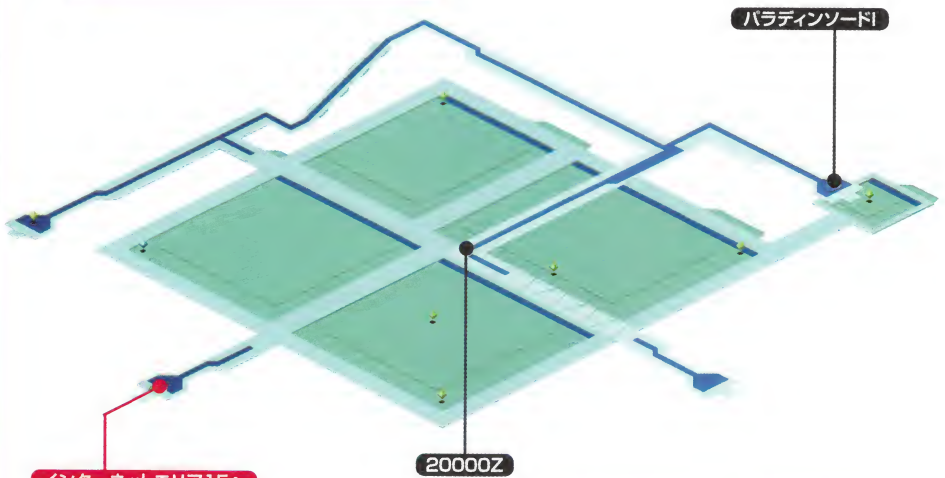
アカツナミJ

出現する敵ウイルス	
ミノゴロモン2nd	P163
ミノゴロモン3rd	P163
ファンカー3rd	P164
メガリア2nd	P166
キャンデービル2nd	P166
チクリート3rd	P167
ラッシュ	P168
シャドーマン	P185
シャドーマンSP	P185

ランダム宝箱
ラットン2J
ホウガンA
リカバリー120C
リカバリー150L
500Z
2000Z
3000Z
4000Z

ショップ		
販売アイテム	価格	販売数
HPメモリ※	15000	4
バスターUP	100000	1
ダッシュアタックG	3000	3
パネルリターンG	3000	3
ツナミA	10000	3
バブルラップ3R	10000	3

※HPメモリの値段は、2個めは20000Z、3個めは25000Z、4個めは40000Zとなる。

インターネットエリア16

インターネットエリア16

➡P091

インターネットエリア16にも、隠しネットナビが出現する。出現条件はかなり厳しく、一度クリアしたデータを使用したうえでロックマンのレベルが70以上あり、さらにデータライブラリが174種類以上埋まっていなくていなくてはならない。

出現する敵ウイルス	
バトラフト	P158
チュートン3rd	P160
ガイアント3rd	P162
サテラ3rd	P163
メガリア	P166
メガリア2nd	P166
メガリア3rd	P166
???	

ランダム宝箱
リカバリー200C
ラットン3K
アースクェイク3C
ナイトソードC
3000Z
4000Z
5000Z
10000Z

Scenario.8 シュウマツセンソウヲソシシロ！

シナリオ8 終末戦争を阻止しろ！

WWWはついに究極のプログラムであるドリームウイルスを完成させ、宇宙にある軍事衛星をハッキングして終末戦争を起こそうとしていた。パパの手助けでWWWの研究所の場所をつきとめた熱斗は、ロックマンとともに敵地へと乗りこむ。だが、最終決戦を目の前にして、敵ネットナビのマジックマンの攻撃によりロックマンが倒されてしまう……。

シナリオ8 モノガタリノナガレ 物語の流れ

熱斗の家

ついに終末戦争？
WWWのボス、ワイリーがテレビで演説を行なっている。軍事衛星をハッキングして終末戦争を起こすというのだ。

ヒグレヤ → **メトロライン秋原町駅** → **秘密のメトロ駅**

秘密のメトロ
WWW研究所に行くには、WWWの秘密のメトロを使うしかない。ヒグレヤのカウンターを調べてWWWメトロパスを入手したら、学校の校門にある校長の銅像を調べてみよう。なんと、秘密のメトロ駅の入口が見つかるぞ。

パパの研究室 → **秘密のメトロ駅**

WWWメトロパス
入手したWWWメトロパスは期限切れだった。パパのところへ持っていって、使えるように改造してもらおう。

WWW研究所 → **WWW研究所通路** → **WWWの電脳世界01～04**

WWWの研究所
ついに最終決戦の場であるWWWの研究所へとやってきた熱斗とロックマンのふたり。しかし、研究所の扉にはロックがかけられている。仲間たちの協力を得ながら解除し、どんどん先へ進んでいこう。

ワイリーの研究室 → **ワイリーの絵の電脳世界**

ロックマンの秘密
ワイリーの絵の電脳世界で、WWW最強のネットナビ、マジックマンと対決。一度は勝利するロックマンだが……。

ハッキングロケット格納庫 → **ハッキングロケットの電脳世界**

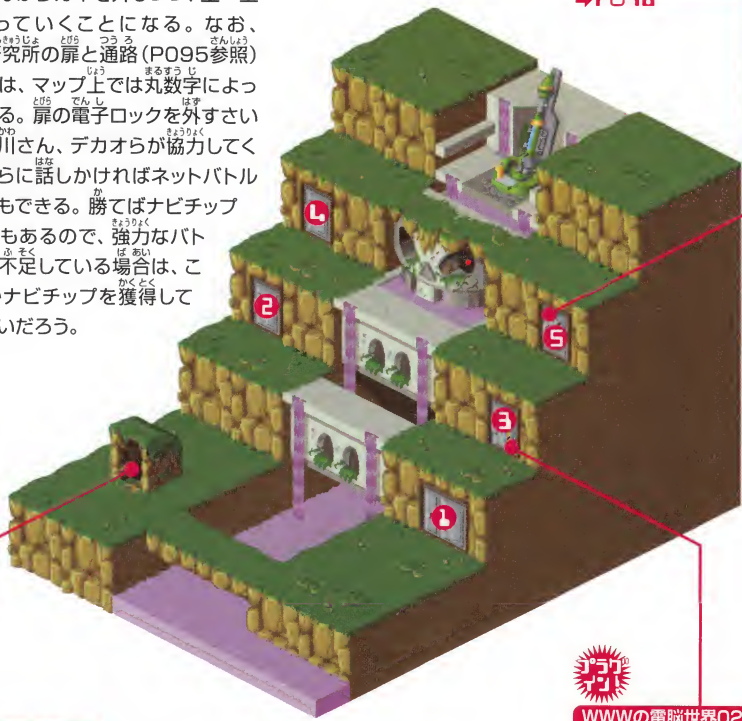
究極のプログラム
ハッキングロケットの電脳世界にプラグインしたロックマン。ついにドリームウイルスとの最終決戦だ。

ヒミツノメトロラインエキ
秘密のメトロライン駅

WWW研究所へ

校門へ
➡P035

WWWケンキュウジョ
WWW研究所

WWWの研究所では、扉の電子ロックにプラグインしながらカギを外しつつ、上へ上へとのぼっていくことになる。なお、WWWの研究所の扉と通路(P095参照)のつながりは、マップ上では丸数字によって表している。扉の電子ロックを外すさいに日暮、氷川さん、デカオらが協力してくれるが、彼らに話しかければネットバトルをすることもできる。勝てばナビチップを得ることもあるので、強力なバトルチップが不足している場合は、ここで何枚かナビチップを獲得しておくのもいいだろう。

プラグイン！
WWWの電脳世界04へ
➡P098

1
2
3
4
5

秘密のメトロライン駅へ

プラグイン！
WWWの電脳世界02へ
➡P097

ワイリー研究室へ
➡P098

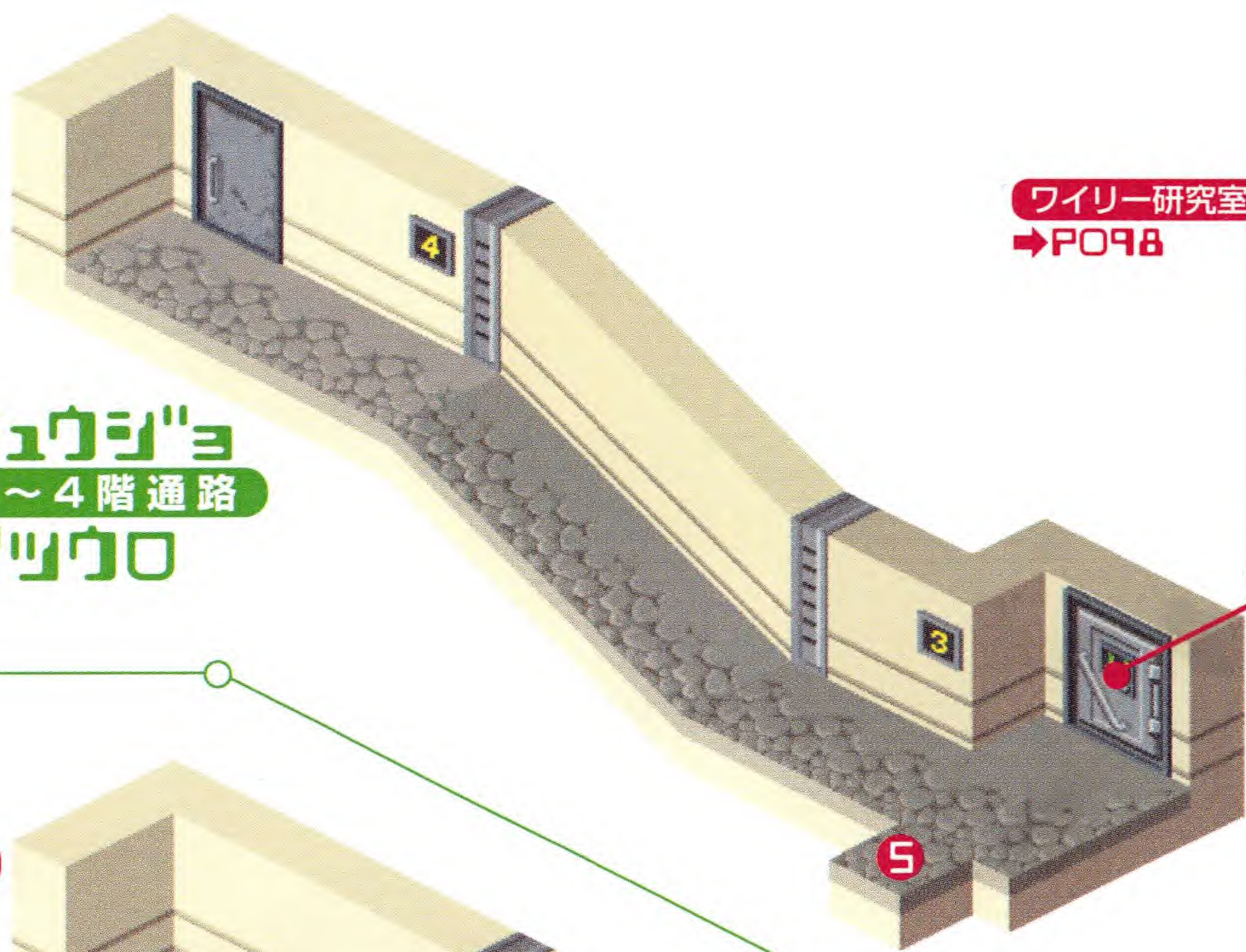
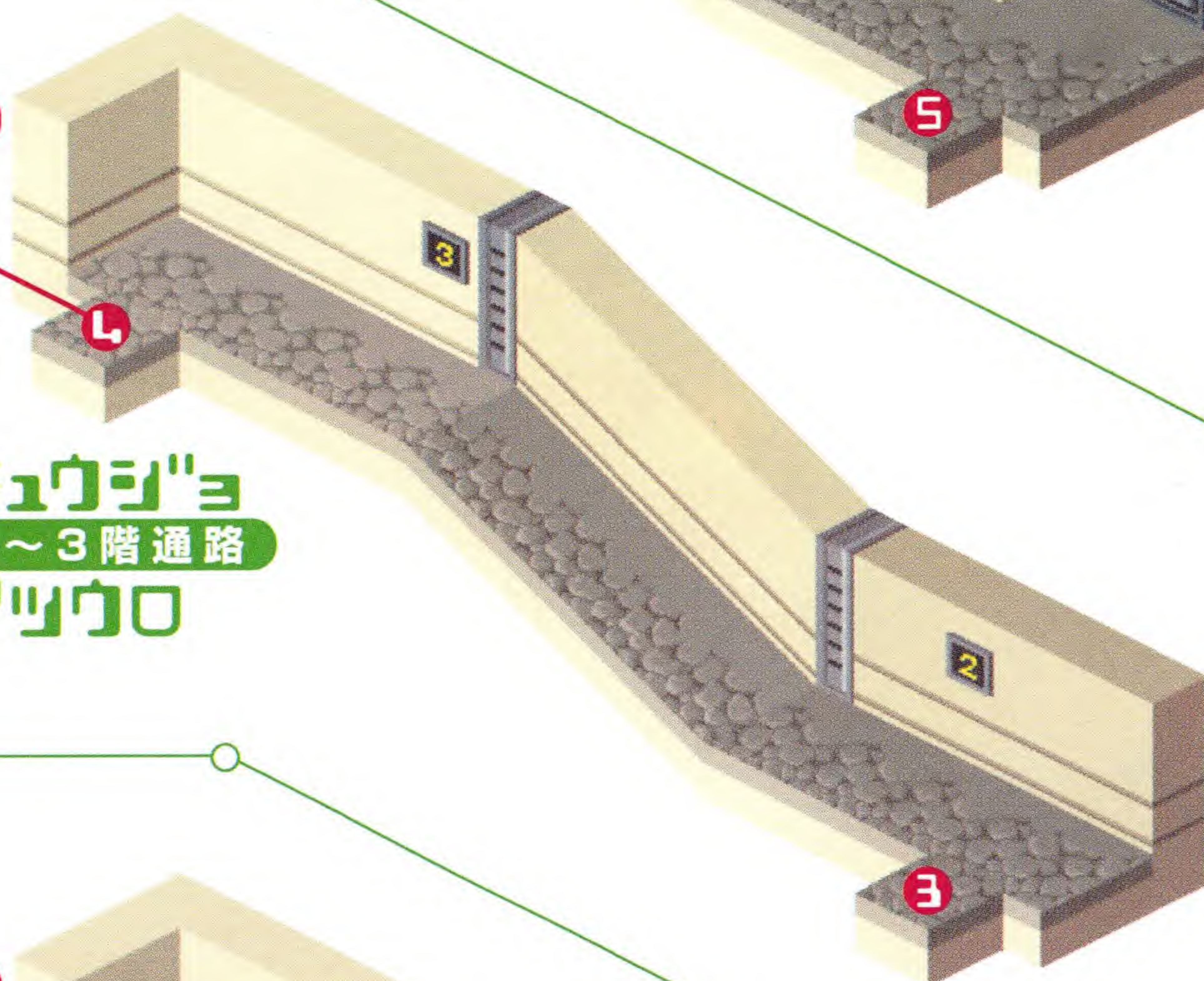
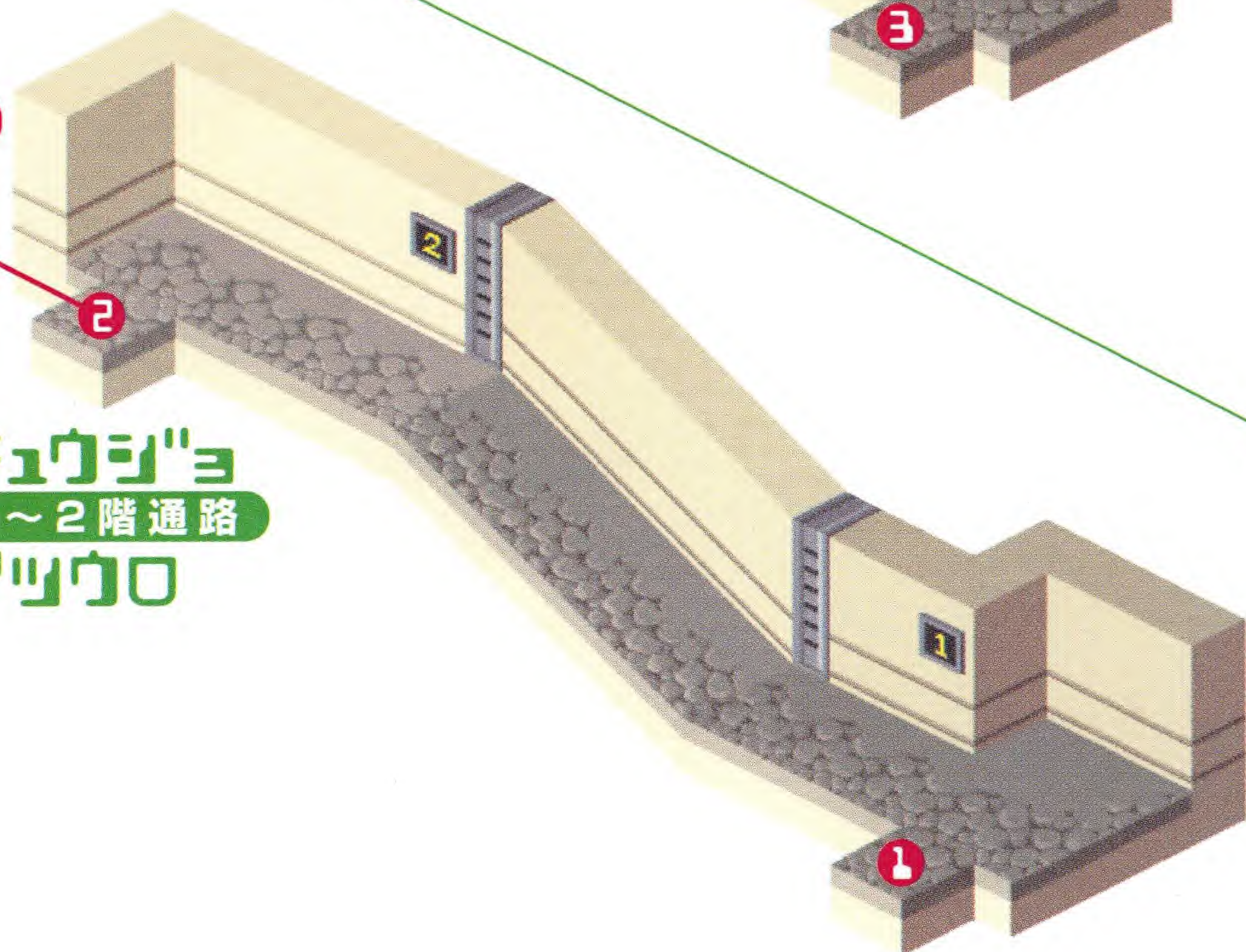
WWWケンキュウジョ
WWW研究所3〜4階通路
3〜4カイツウロ

プラグイン!
WWWの電脳世界03へ
➡P097

WWWケンキュウジョ
WWW研究所2〜3階通路
2〜3カイツウロ

プラグイン!
WWWの電脳世界01へ
➡P097

WWWケンキュウジョ
WWW研究所1〜2階通路
1〜2カイツウロ

WWW 1
WWWの電脳世界01
デンノウセカイ01

WWWの電脳世界では、いままでクリアしてきた電脳世界のしかけとおなじものをもう一度とく必要がある。これまでのしかけよりも簡単なものが多いので、苦労することはないはずだ。

アイスブロック×7

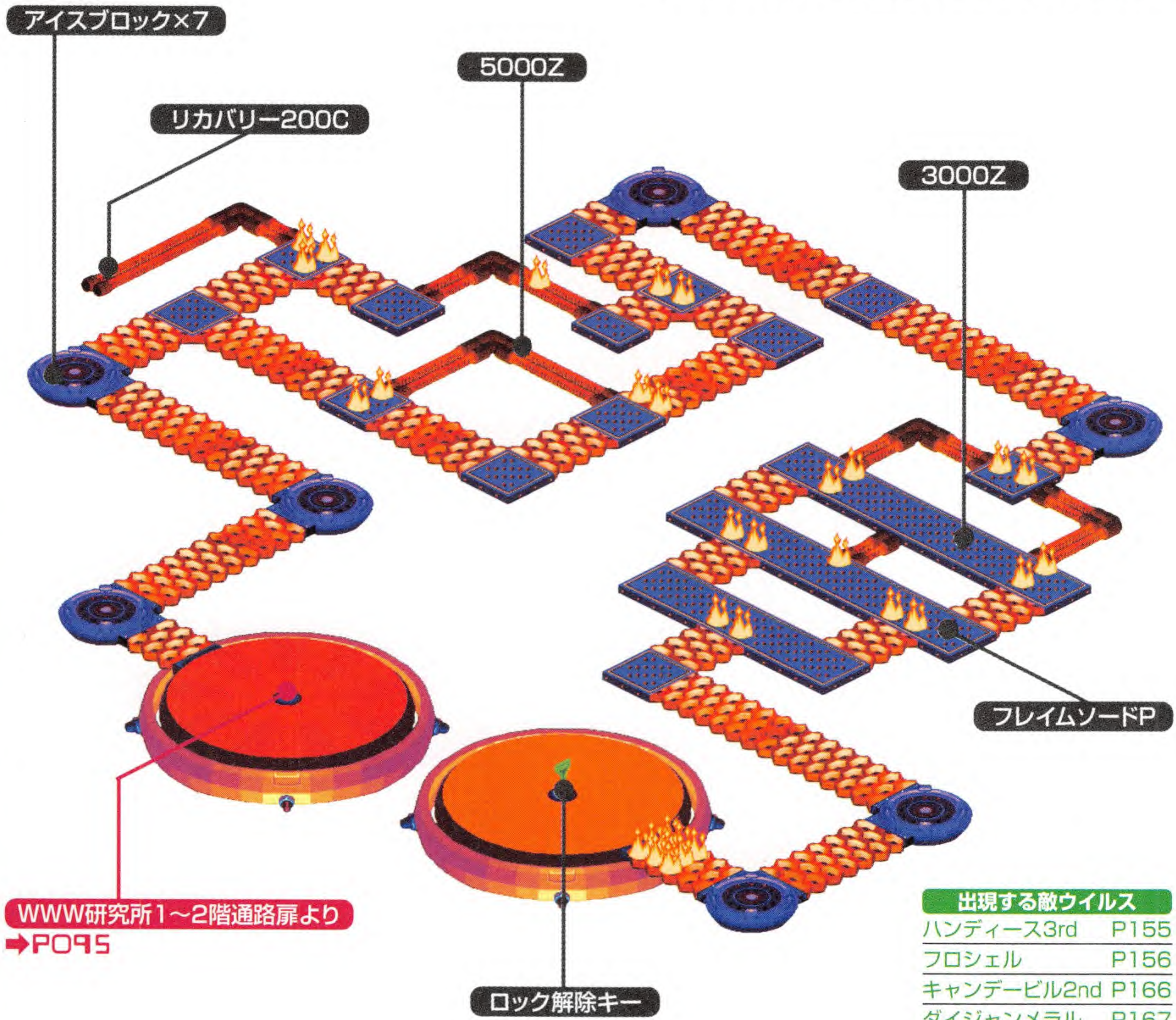
5000Z

リカバリー200C

3000Z

フレイムソードP

WWW研究所1～2階通路扉より
➡P095

ロック解除キー

出現する敵ウイルス	
ハンディース3rd	P155
フロシェル	P156
キャンデービル2nd	P166
ダイジャンメラル	P167

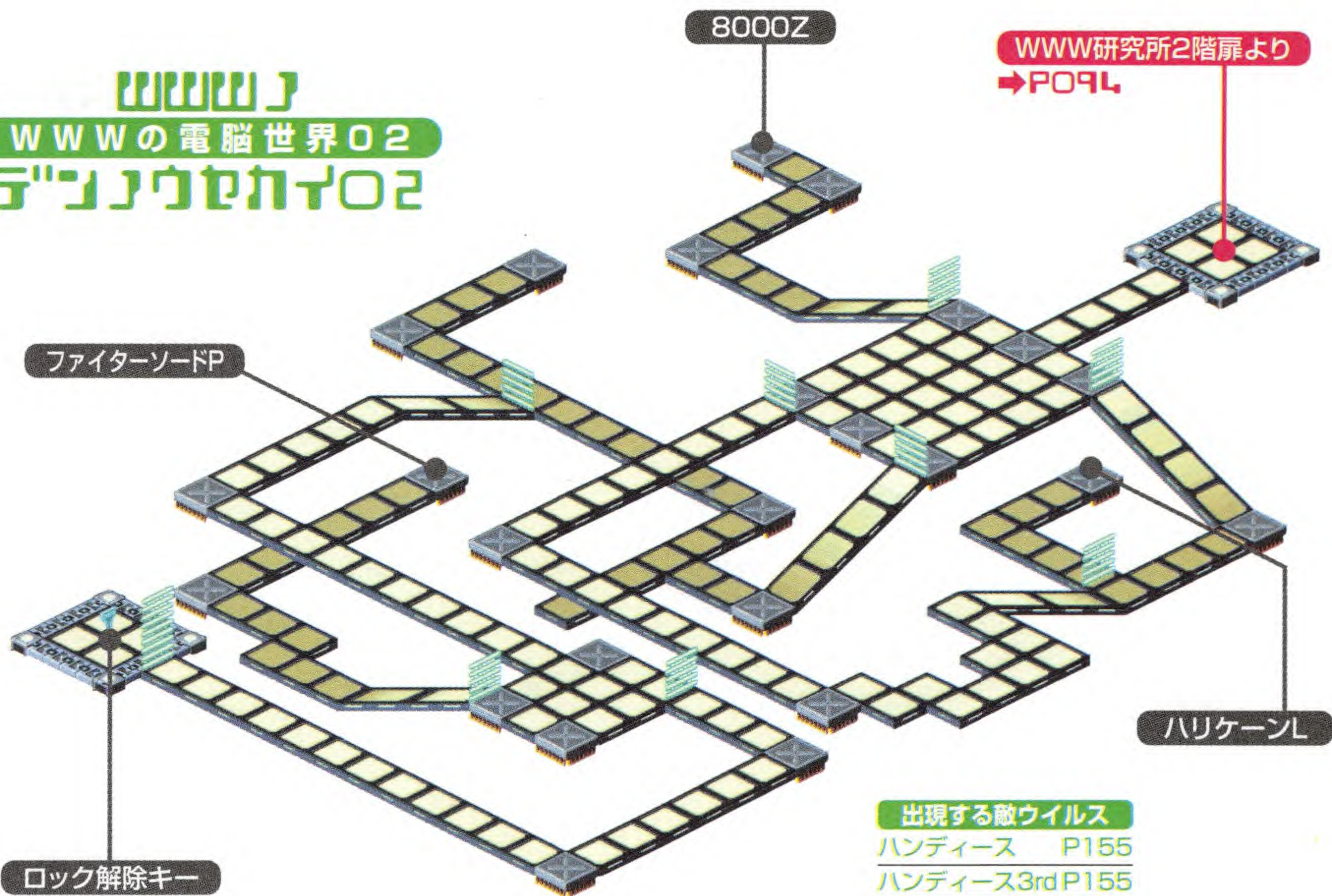
WWWの電脳世界02
デンノウセカイ02

8000Z

WWW研究所2階扉より
➡P094

ファイターソードP

ハリケーンL

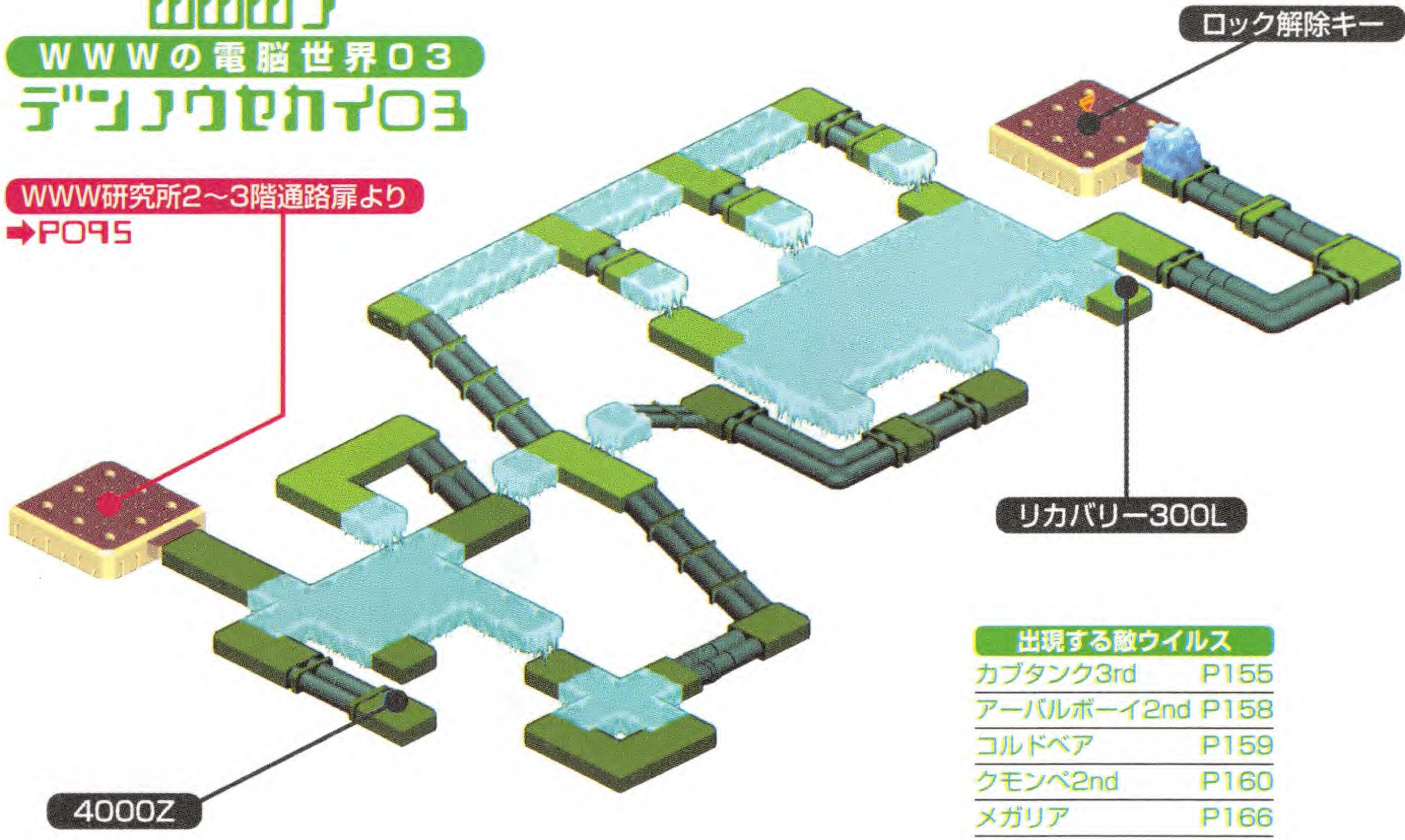
ロック解除キー

出現する敵ウイルス	
ハンディース	P155
ハンディース3rd	P155
ポワルド3rd	P156
フロシェル	P156
ハルドボルズ	P157
メガリア2nd	P166

WWWの電脳世界03
デンノウセカイ03

ロック解除キー

WWW研究所2〜3階通路扉より
➡P095

リカバリー300L

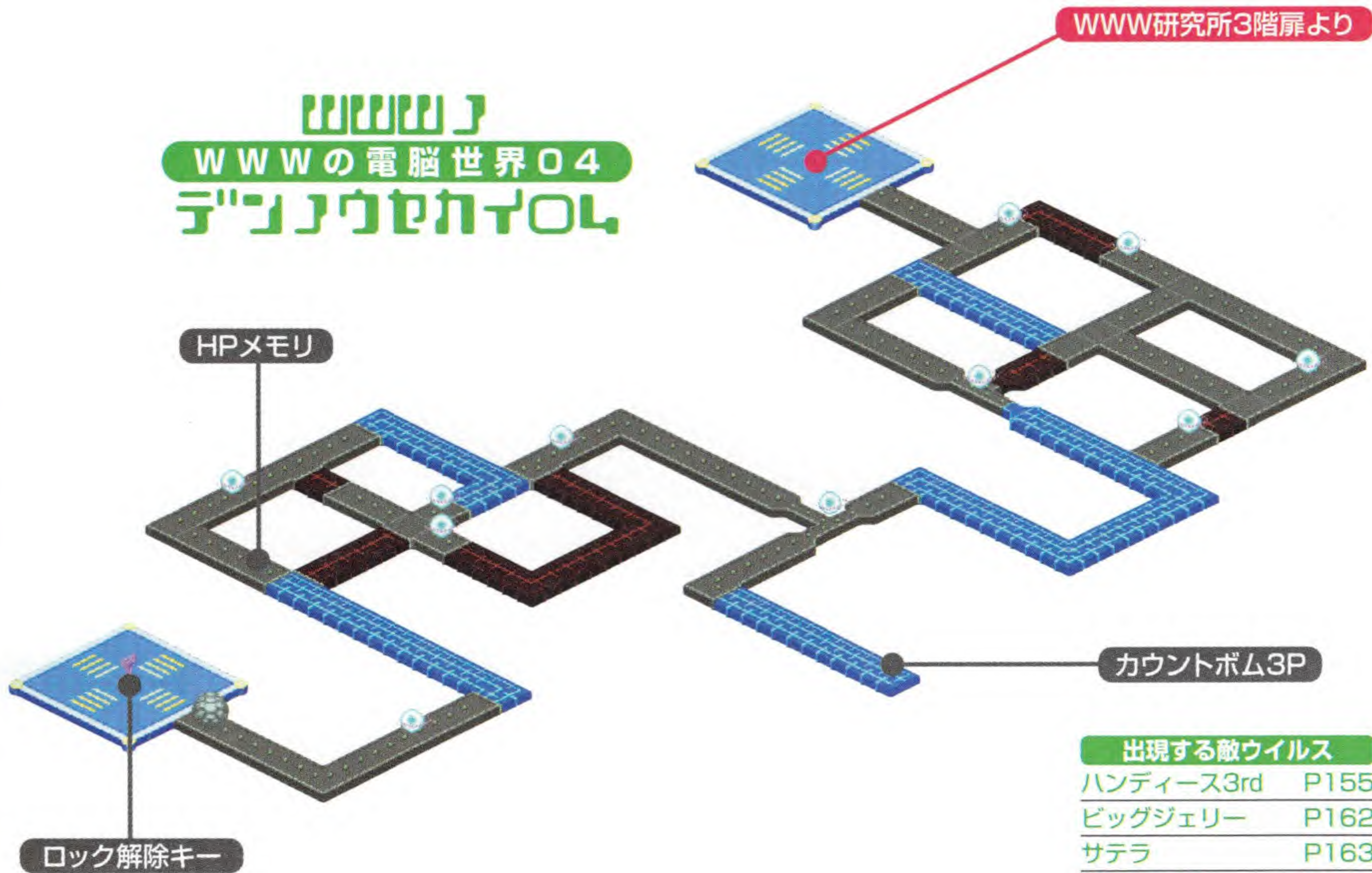
4000Z

出現する敵ウイルス	
カブタンク3rd	P155
アーバルボーイ2nd	P158
コルドベア	P159
クモンペ2nd	P160
メガリア	P166

WWW4
WWWの電脳世界04
デンノウセカイ04

WWW研究所3階扉より

HPメモリ

カウントボム3P

ロック解除キー

出現する敵ウイルス	
ハンディース3rd	P155
ビッグジェリー	P162
サテラ	P163
ビリー2nd	P165
メガリア	P166
メガリア2nd	P166
キャンデービル2nd	P166

ワイリーケンキュウジョ
ワイリー研究室

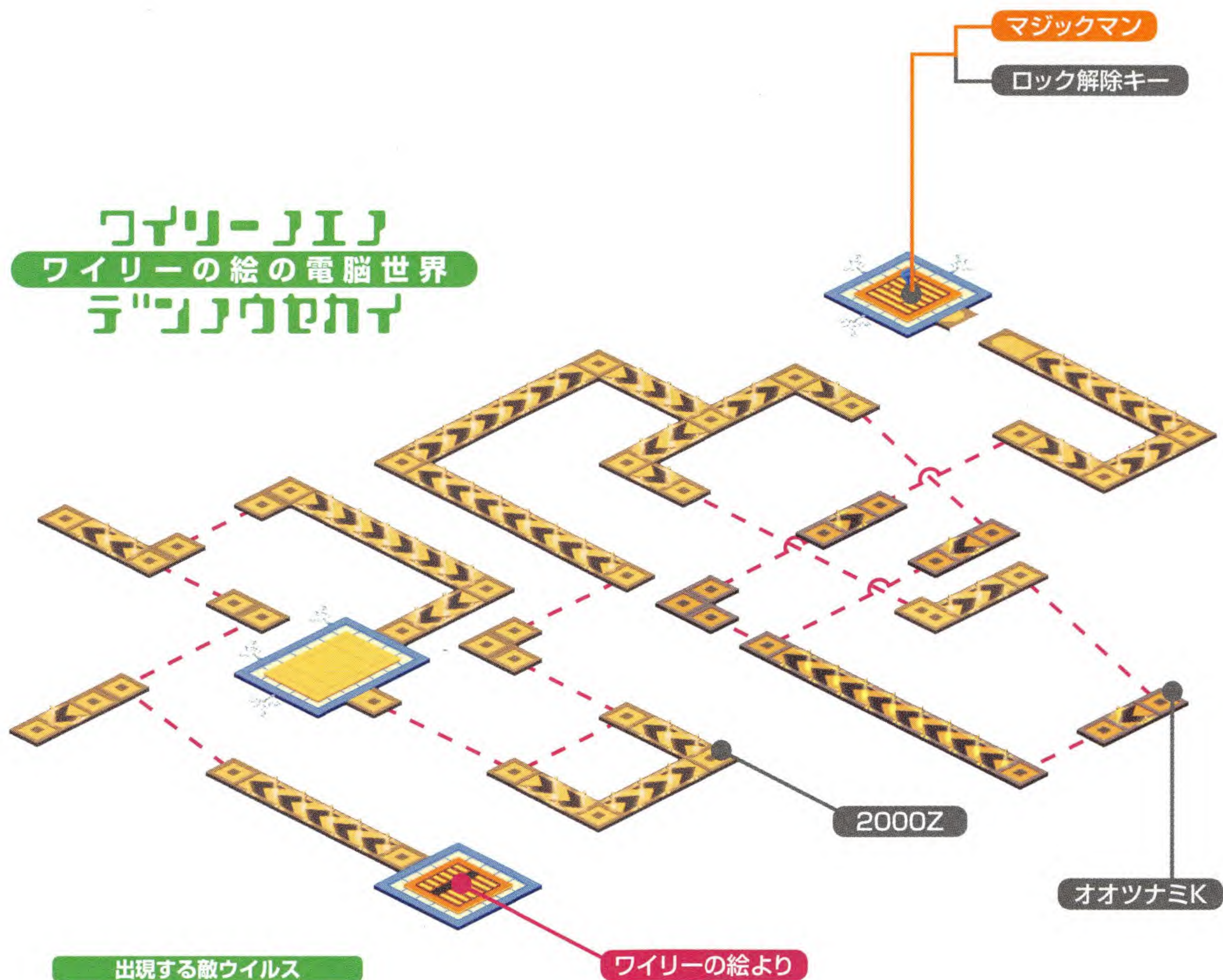
プラグイン！

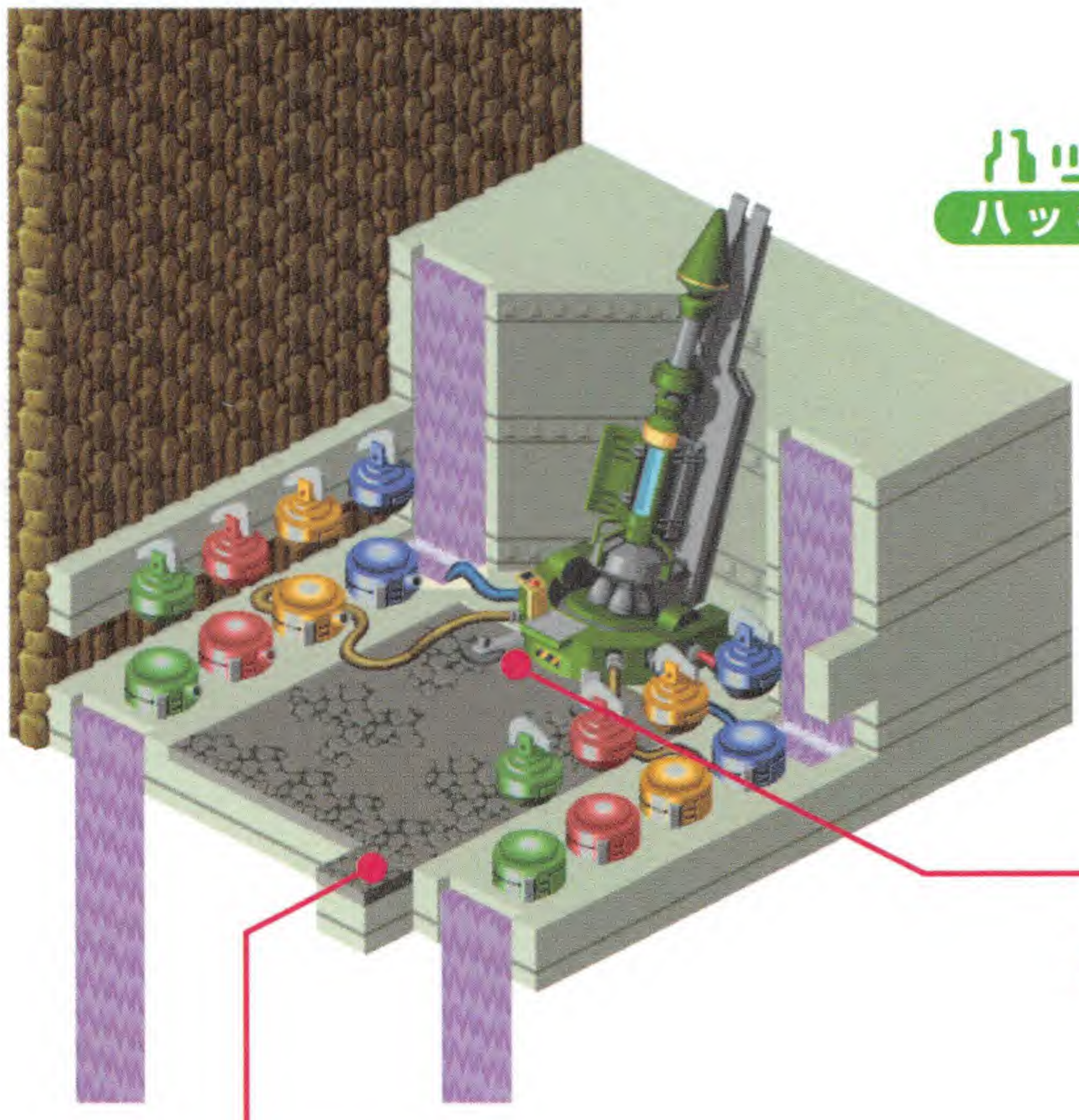
ワイリーの絵の電脳世界へ

WWWの研究所3～4階通路へ
➡P095

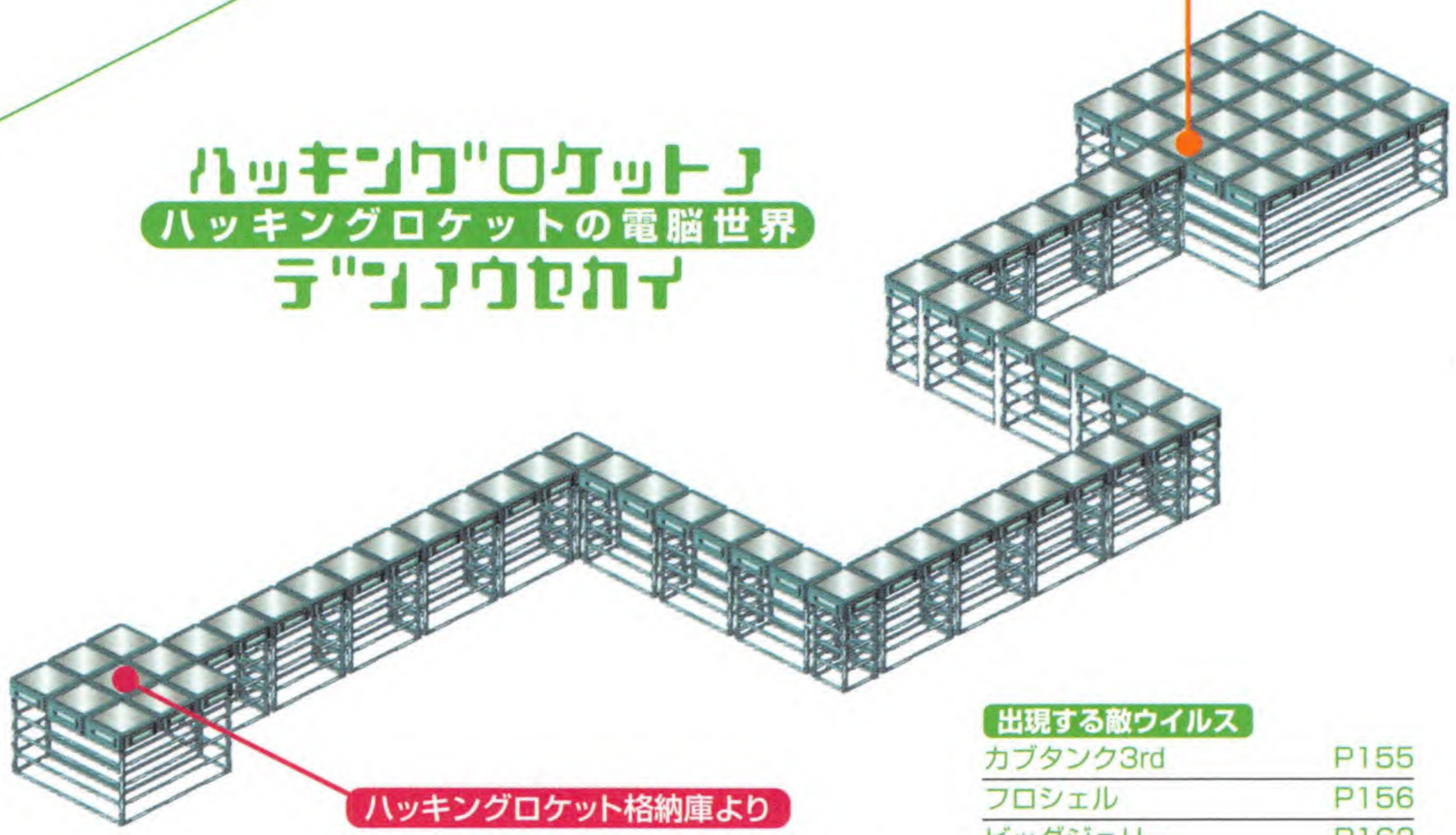
ハッキングロケット格納庫へ
➡P100

ワイリーノエノ
ワイリーの絵の電脳世界
デンノウセカイ

マジックマン
ロック解除キー
2000Z
オオツナミK
ワイリーの絵より

出現する敵ウイルス	
アモナキュール3rd	P161
ビッグジェリー	P162
サテラ	P163
ファンカー3rd	P164
パララ&リモコゴロー	P164
パララ&リモコゴロー2nd	P164
ビリー2nd	P165
キャンデービル2nd	P166
ダイジャンボルト	P167
マジックマン	P181

ハッキングロケット格納庫
カクノウコ

ハッキングロケットの電脳世界へ

ワイリーの研究室へ
➡P099

ハッキングロケットの電脳世界
デンノウセカイ

ドリームウイルス

ハッキングロケット格納庫より

出現する敵ウイルス	
カブタンク3rd	P155
フロシェル	P156
ビッグジェリー	P162
メガリア3rd	P166
ダイジャン	P167
ダイジャンメラル	P167
ドリームウイルス	P182

BATTLECHIP DATA バトルチップデータ Chapter.03

バトルチップデータ編

バトルチップデータ

バトルチップデータ編

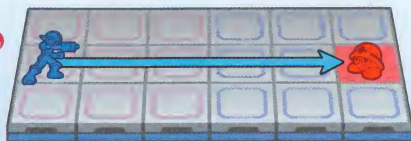
ウイルスとの戦いを強力にサポートしてくれるのが、175種類にもおよぶバトルチップだ。その用途は武器としてだけでなく、敵の攻撃からロックマンを守ったり、HPを回復したりとさまざまなものがある。ここでは、バトルチップのデータや入手法などはもちろんのこと、効果的な使いかたをわかりやすい図を用いて紹介する。

バトルチップデータの見かた

No.001 ❶
キャノン
属性…無 ❷
レア度…★ ❸
コード…ABCDE
攻撃力…40

キャノン砲を発射し、敵を攻撃する。使用してから実際に発射する❹までに一瞬間があるので、すばやい敵に当てるのはむずかしい。

入手方法
A キャノーダム、初
B キャノーダム、初
C し、ラ、店 ❺
D キャノーダム
E ラ、店

効果 ❻
ロックマンの前方、横1列がキャノンの攻撃範囲となる。弾は貫通しないので、敵や障害物にヒットすると消えてしまう。離れた位置から敵の行動を予測し、狙い撃ちしよう。

❶ バトルチップのID
ゲーム中、使用されるバトルチップの通し番号。

❷ 属性
炎、水、木、電気、無の5種類がある(P018参照)。

❸ レア度とチップコード
レア度は★が多いほど入手しにくい。チップコードはバトルチップにつけられたアルファベットで、一度に使用できる枚数やプログラムアドバンスの発生に関係する(P018参照)。

❹ バトルチップの解説

❺ チップコードごとの入手方法
敵の名前：倒すとそのチップを落とすことがある敵の名前。し：現実世界のフィールド内のどこかを調べると入手できるもの。ラ：電脳世界のランダム宝箱を調べると入手できるもの。人：誰かからもらえるもの。初：最初から持っているもの。店：ショップで売っているもの。ト：チップトレーダーでしか手に入らないもの。

❻ バトルチップの効果と図
ロックマン側の赤いエリアを自エリア、敵側の青いエリアを敵エリアと表記する。なお、文中で縦とある場合は、プレーヤーから見て縦とし、横とある場合は、プレーヤーから見て横であることを示す。図のなかの記号については以下を参照。

図に使われている記号について

- バトルチップの攻撃範囲。このパネル上にいる敵に、攻撃力ぶんのダメージを与える。
- 貫通しない攻撃の軌道。途中で敵や障害物に当たると止まる。
- 貫通する攻撃の軌道。敵や障害物に当たっても止まらず、そのまま進んでいく。
- パネル上に落ちるまで、敵や障害物に当たらずに飛んでいく攻撃の軌道。
- 攻撃によって半壊状態になるパネル。このあと、パネルの上を敵が通過すると完全に壊れる。
- 攻撃が当たったときに、誘爆が発生するパネル。この上にいる敵にもダメージを与える。

No.001 キャノン

属性…無

レア度…★
コード…ABCDE

攻撃力…40

キャノン砲を発射し、敵を攻撃する。使用してから実際に発射するまでに一瞬間があるので、すばやい敵に当てるのはむずかしい。

入手方法
A キャノーダム、初
B キャノーダム、初
C し、ラ、店
D キャノーダム
E ラ、店

効果

ロックマンの前方、横1列がキャノンの攻撃範囲となる。弾は貫通しないので、敵や障害物にヒットすると消えてしまう。離れた位置から敵の行動を予測し、狙い撃ちしよう。

No.002 ハイキャノン

属性…無

レア度…★★
コード…FGHIJ

攻撃力…80

キャノンの威力を高めたバトルチップで、敵に与えるダメージが倍になっている。弾のスピード、攻撃範囲ともにキャノンとおなじ。

入手方法
F キャノーダム2nd
G キャノーダム2nd
H キャノーダム2nd
I し、ラ
J し、ラ

No.003 メガキャノン

属性…無

レア度…★★★
コード…KLMNO

攻撃力…120

ハイキャノンをより強化した、キャノン系最高のバトルチップ。攻撃範囲、弾のスピードはキャノン、ハイキャノンとおなじ。

入手方法
K キャノーダム3rd
L し、ラ、店
M キャノーダム3rd
N ラ
O キャノーダム3rd

No.004 ショットガン

属性…無

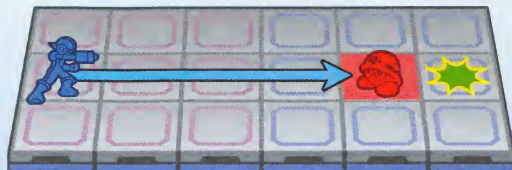
レア度…★
コード…KMNQR

攻撃力…30

ショットガンを前方に発射し、敵を攻撃する。攻撃力は低めだが、弾は敵に命中するとほかのパネルを誘爆する効果を持っている。

入手方法
K し、ラ、人
M ト
N 初
Q し
R ト

効果

攻撃範囲はロックマンの前方横1列。弾は貫通しないが、敵に当てるとその背後のパネルまで誘爆し、そこにいる敵にもダメージを与える。敵が密集しているときに有効。

No.005 クロスガン

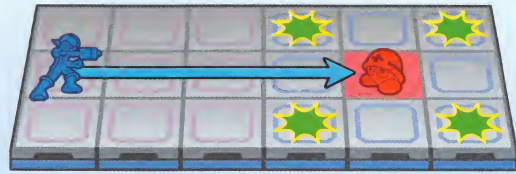
属性…無
レア度…★★
コード…CEFJK
攻撃力…30

ショットガンとおなじくヒット後に誘爆する効果を持つ。攻撃力はショットガンと変わらないが、誘爆する範囲が広がっている。

入手方法

C	人
E	ト
F	ラ
J	初
K	し、ラ

効果

攻撃範囲は前方横1列。弾は貫通しないが、命中すると斜め4方向のパネルに誘爆して、そこにいる敵にもダメージを与える。敵と敵のいる位置が斜めの場合が攻撃のチャンス。

No.006 スプレッドガン

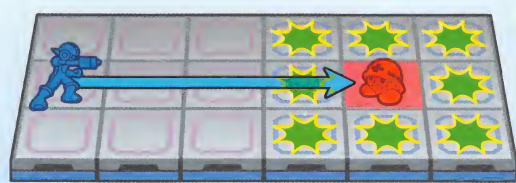
属性…無
レア度…★★
コード…HIJKL
攻撃力…30

誘爆する効果を持つバトルチップのひとつ。威力はショットガン、クロスガンと変わらないが、誘爆がより広範囲に広がる。

入手方法

H	し、ラ
I	人、ラ、店
J	し、ラ
K	ラ、店
L	ラ

効果

攻撃範囲はロックマンの前方横1列。弾は敵に命中すると、そのパネルを中心に3×3の範囲に爆風が広がる。敵エリアの中心にいる敵に当てれば、すべての敵を攻撃できる。

No.007 バブルスプレッド

属性…水
レア度…★
コード…AKLPS
攻撃力…50

スプレッドガンの威力を高め、水属性を持たせたバトルチップ。敵に命中して誘爆すると、周囲に水属性を持った泡をとばす。

入手方法

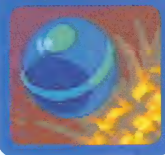
A	プクール
K	し
L	ト
P	プクール
S	プクール

No.008 ヒートスプレッド

属性…炎
レア度…★★
コード…CFGKO
攻撃力…70

スプレッドガンの威力を高め、炎属性を持たせたバトルチップ。敵に命中して誘爆すると、周囲に炎のかたまりをとばす。

入手方法

C	ト
F	プクールボウ
G	プクールボウ
K	プクールボウ
O	し

No.009 ミニボム

属性…無

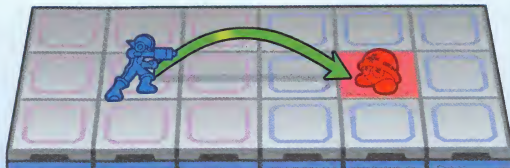
レア度…★
コード…CEJLP

攻撃力…50

前方に爆弾を投げ、落下地点にいる敵に対してダメージを与える。爆弾は放物線の軌道で飛ぶため、着弾までのスピードが遅い。

入手方法	
C	初
E	ト
J	ト
L	初
P	ラ

効果

ロックマンの3つ前方のパネルに落ちる。目の前にいる敵に対しては、頭を越えてしまうのでダメージを与えることができない。移動しない敵や、停止している敵に使うといい。

No.010 スモールボム

属性…無

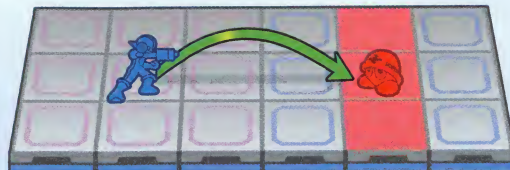
レア度…★
コード…BDGOT

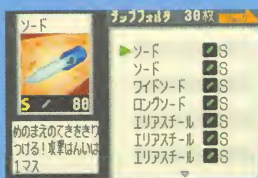
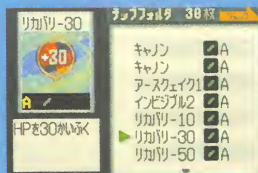
攻撃力…50

ミニボムより攻撃範囲が広い爆弾を前方に投げる。攻撃力はミニボムとおなじだが、同時に複数の敵にダメージを与えることが可能だ。

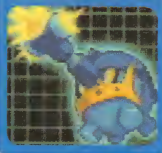
入手方法	
B	カブタンク
D	カブタンク
G	ラ
O	カブタンク
T	し

効果

爆弾が落ちる場所はミニボムとおなじくロックマンの3つ前方だが、その上下にも爆風が広がる。ショットガンとはちがい、爆弾が敵に当たらなくても上下にいる敵を攻撃できる。

チップフォルダの編成のポイント

どのバトルチップをチップフォルダに編集するかは、プレーヤー最大の悩み所だ。結論からいうと、プレーヤーが主戦力にしているバトルチップとチップコードをおなじものを中心に選ぶのがいい。いつでも同時に選べることで、あらゆる状況に備えることができるようになるからだ。また、いまいる電脳世界はどんな属性の敵がいるのかを考えることも大切。敵の弱点の属性の技を使うことで戦闘にかける時間が減るので、バスティングレベルを上げることにもつながるぞ。

←エリアスチールとソード系を同時に使うため、チップコードをSでそろえよう。

←Aで統一すれば、攻撃用の技と同時にリカバリー系も使えるようになる。

BATTLECHIP ENEMY DATA

BASIC SYSTEM MAP

No.011 クロスボム

属性…無

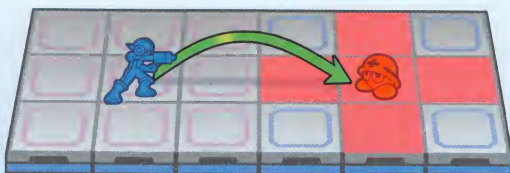
レア度…★
コード…BDHJL

攻撃力…70

スモールボムよりさらに攻撃範囲が広い爆弾を前方に投げる。攻撃は遅いままだが、攻撃範囲が広いぶん動く敵にも当てやすい。

入手方法	
B	カブタンク2nd
D	カブタンク2nd
H	カブタンク2nd
J	ト
L	ラ

効果

爆弾が落ちる場所はミニボムとおなじく3つ前方のパネルで、爆風がその上下左右に広がる。多くの敵をまとめて倒すことができるため、バスティングレベルが上がりやすい。

No.012 ビッグボム

属性…無

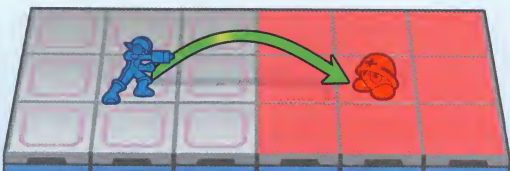
レア度…★★★★
コード…BGOST

攻撃力…90

ボム系最強のバトルチップ。攻撃力90の爆弾を前方に投げつける。クロスボムよりさらに攻撃範囲が広がっている。

入手方法	
B	カブタンク3rd
G	ト
O	カブタンク3rd
S	ト
T	カブタンク3rd

効果

爆弾が落ちる場所はミニボムとおなじで、落下地点を中心にして3×3の範囲に爆風が広がる。敵エリア中央に投げれば敵エリア上にいるすべての敵を攻撃できる。

No.013 ソード

属性…無

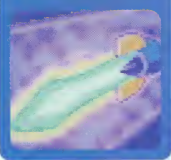
レア度…★
コード…BKLPS

攻撃力…80

腕に剣を装備して敵に斬りつける、接近戦用のバトルチップ。高い攻撃力を持つうえ、攻撃のスピードは全技中トップクラスだ。

入手方法	
B	し、ラ
K	スウォードラ、ラ
L	スウォータル、ラ
P	スウォータル
S	初

効果

目の前のパネルしか攻撃できないため、敵エリア最前列にいる相手を攻撃するのが基本。ロックマンの目の前に突然ワープしてくるゴースラーなどに対して使っても有効だ。

No.014 ワイドソード

属性…無

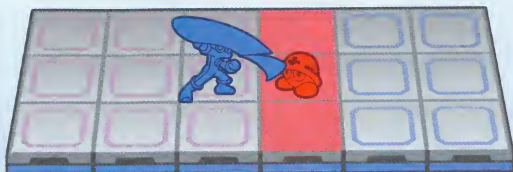
レア度…★
コード…CKMNS

攻撃力…80

剣で攻撃を行なうバトルチップ。通常のソードより攻撃範囲がより広がっている。攻撃の速さや攻撃力はソードと変わらない。

入手方法	
C	し
K	店
M	ト
N	ト
S	スウォーディン、し、初、店

効果

攻撃範囲は目の前の縦1列。最前列にいる敵をまとめて攻撃できる。また、自エリアの最前列に置かれたカウントボムやアイスキューブなどをまとめて破壊するのにも使える。

No.015 ロングソード

属性…無

レア度…★★
コード…DENOS

攻撃力…80

剣で攻撃を行なうバトルチップ。通常のソードより攻撃範囲がより広がっている。攻撃の速さや攻撃力はソードと変わらない。

入手方法	
D	スウォーディン
E	店
N	ト
O	ラ
S	スウォーディン

効果

ソードより射程が1伸び、目の前のパネルとその奥のパネルを攻撃する。貫通する効果を持つので、カウントボムなど最前列にある障害物を壊すと同時に奥の敵を攻撃できる。

No.016 ファイターソード

属性…無

レア度…★★★
コード…BKLPS

攻撃力…100

剣で攻撃を行なうバトルチップ。リーチ、威力、攻撃のスピードすべてにすぐれているので、数をそろえて主力のバトルチップとしたい。

入手方法	
B	し
K	ト
L	ラ
P	し
S	店

効果

ロングソードよりさらに射程が伸び、目の前から横3パネルが攻撃範囲となる。ロングソード同様攻撃は貫通するので、敵が横に並ぶ瞬間を狙えば、まとめて攻撃することが可能。

No.017 ナイトソード

属性…無
レア度…★★★★
コード…BCEGH
攻撃力…150

剣で攻撃を行なうバトルチップ。ファイターソードの威力を高めたもので、攻撃のスピードや射程はファイターソードとおなじ。

入手方法	
B	し
C	ラ
E	ト
G	人
H	ト

No.018 パラディンソード

属性…無
レア度…★★★★★
コード…BDFIJ
攻撃力…200

剣で攻撃を行なうバトルチップ。ナイトソードの威力をさらに強化したもので、攻撃のスピードや射程はファイターソードとおなじ。

入手方法	
B	人
D	ト
F	ト
I	し
J	ト

No.019 フレイムソード

属性…炎
レア度…★★
コード…BFGNP
攻撃力…100

ワイドソードの威力を高めたバトルチップ。炎属性を持っているため、木属性の敵には2倍のダメージを与えることができる。

入手方法	
B	スウォードラ
F	ト
G	ト
N	スウォードラ
P	し

効果

攻撃範囲はワイドソードとおなじく、ロックマンの目の前の縦1列。敵エリアの最前列に縦に並んだ敵をまとめて攻撃できる。最前列まで出てくる木属性のポイットンなどに有効。

No.020 アクアソード

属性…水
レア度…★★★
コード…AMNOP
攻撃力…150

ワイドソードの威力を高めたバトルチップ。水属性を持っているため、炎属性の敵には2倍のダメージを与えることができる。

入手方法	
A	し
M	ト
N	スウォータル
O	ト
P	スウォータル

No.021 エレキソード

属性…電気
レア度…★★★
コード…EGLOS
攻撃力…120

ワイドソードの威力を高めたバトルチップ。電気属性を持っているため、水属性の敵には2倍のダメージを与えることができる。

入手方法	
E	店
G	ト
L	ト
O	ト
S	ラ

No.022 ムラマサ

属性…無

レア度…★★★★★
コード…CEGJK

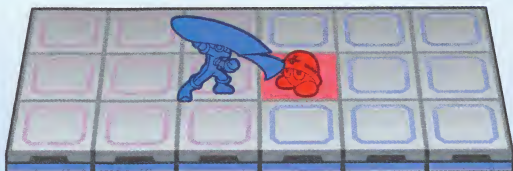
攻撃力…0〜590

ゲームクリア後に登場するシャドウマンSPを倒すことで手に入る貴重なバトルチップ。呪われた刀を使って敵を斬りつける。

入手方法

C	ト
E	ト
G	ト
J	ト
K	シャドーマンSP

効果

攻撃範囲は目の前の1パネル。ロックマンが戦闘で失ったHP値が攻撃力となるため、ピンチになればなるほど与えるダメージが増える。一発逆転が可能になるバトルチップだ。

No.023 ショックウェーブ

属性…無

レア度…★
コード…CKLNP

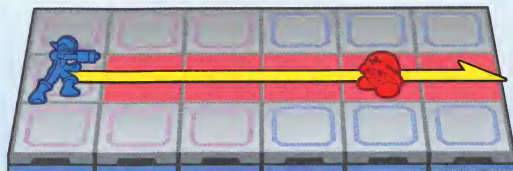
攻撃力…60

地面をツルハシで叩いて衝撃波を発生させ、それを敵にぶつけてダメージを与える。攻撃の発生や衝撃波が進むスピードは遅め。

入手方法

C	メットール
K	メットール
L	し
N	ト
P	ラ

効果

攻撃範囲はロックマンの前方、横1列。衝撃波は敵に当たっても消えず、貫通して前方にまっすぐ進む。横に並んだ敵に対して使えば、まとめてダメージを与えることができる。

No.024 ソニックウェーブ

属性…無

レア度…★★
コード…CDJMS

攻撃力…80

ショックウェーブの威力を高めたバトルチップ。攻撃範囲はショックウェーブとおなじだが、衝撃波の進むスピードが少し速くなっている。

入手方法

C	メットール2nd
D	メットール2nd
J	し
M	メットール2nd
S	ラ

No.025 ダイナウェーブ

属性…無

レア度…★★★
コード…CEMSR

攻撃力…100

ソニックウェーブの威力と衝撃波の進むスピードをさらにアップさせたバトルチップ。攻撃範囲はショックウェーブとおなじ。

入手方法

C	メットール3rd
E	ト
M	メットール3rd
S	メットール3rd
R	人

No.026 フレイムタワー

属性…炎

レア度…★★
コード…EFLMT

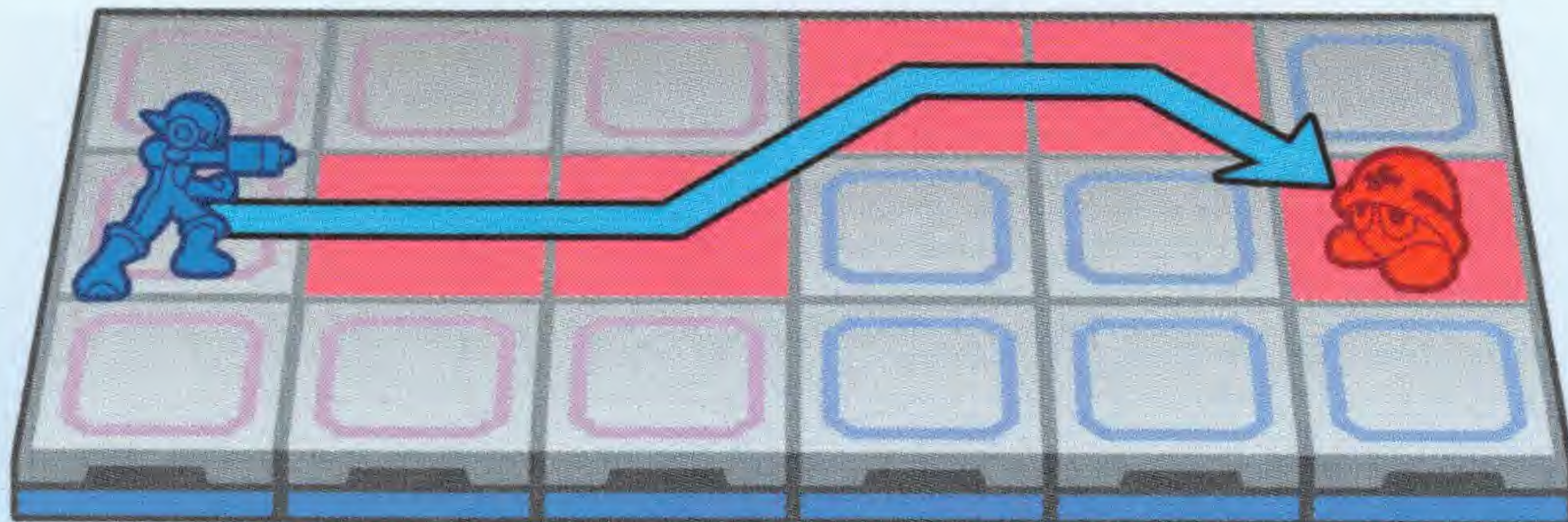
攻撃力…100

ロックマンの目の前のパネル上に炎属性を持つ火の柱を発生させて、それを操って敵にぶつける。火の柱の進むスピードは遅め。

入手方法

コード	入手方法
E	ボルケルギア
F	ボルケルギア
L	ト
M	ボルケルギア
T	し

効果

火の柱は前方に向かって進む。発生したあと、ロックマンが上下に移動すれば、それに合わせて火の柱も上下に進路を変える。貫通の効果はなく、敵に当たると消えてしまう。

No.027 アクアタワー

属性…水

レア度…★★
コード…ACGHR

攻撃力…120

ロックマンの目の前のパネル上に水属性を持つ柱を発生させて敵を攻撃する。水の柱はフレイムタワーと同様に進路を操ることができる。

入手方法

コード	入手方法
A	ト
C	し
G	ウォルタルギア
H	ウォルタルギア
R	ウォルタルギア

No.028 ウッディタワー

属性…木

レア度…★★
コード…BCHKN

攻撃力…140

パネルの下から突き出る丸太を操り、敵を串刺しにするバトルチップ。木属性を持つ。丸太を誘導する方法はフレイムタワーとおなじ。

入手方法

コード	入手方法
B	ミノゴロモン
C	ミノゴロモン
H	ト
K	ミノゴロモン
N	ト

No.029 アースクェイク1

属性…無

レア度…★
コード…AEHKQ

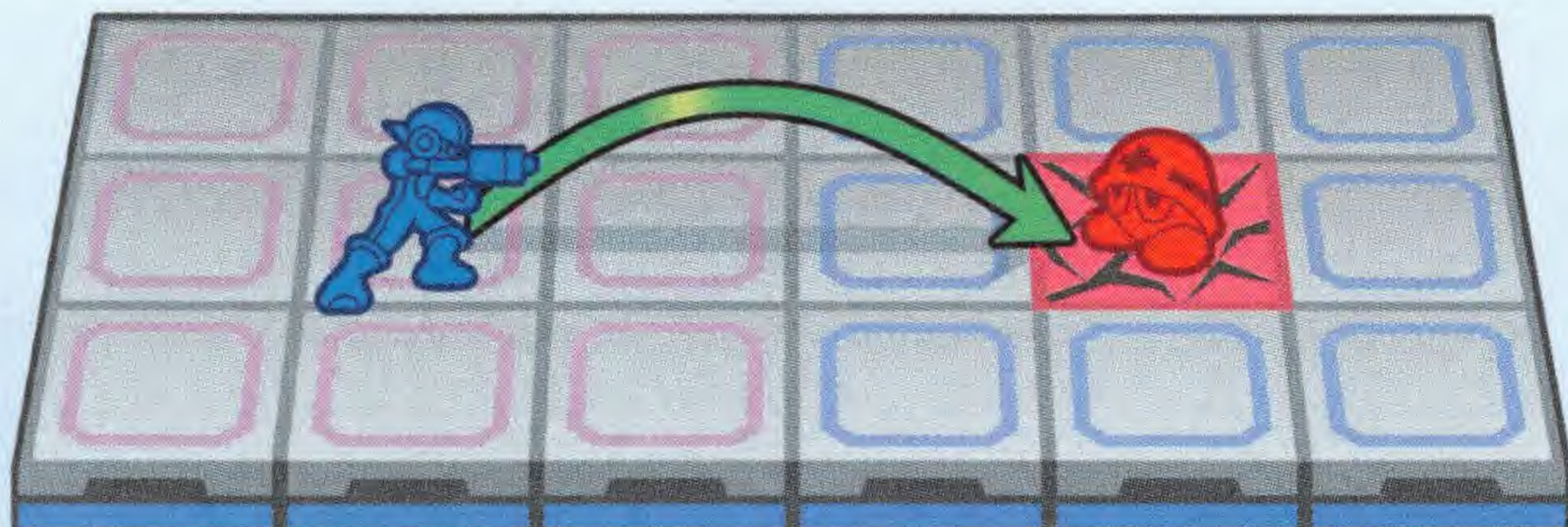
攻撃力…90

ポワルドを敵の頭上に呼び出し、落としてダメージを与える。ポワルドが現われるまでかなり間があり、攻撃のスピードは遅い。

入手方法

コード	入手方法
A	ポワルド、し
E	ラ
H	ポワルド
K	ポワルド
Q	ポワルド

効果

ポワルドを落とす場所は、ロックマンの3つ前方。ポワルドが落ちたあとそのパネルは半壊し、敵が通過すると完全に壊れる。うまく使えば敵の行動を限定させることができる。

No.030 アースクェイク2

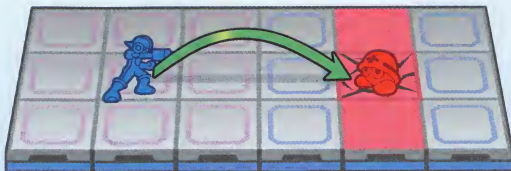
属性…無
レア度…★★
コード…BCIKQ

攻撃力…120

アースクェイク1より攻撃範囲が広がり、攻撃力が120に上がった。攻撃のスピードはアースクェイク1とおなじで、非常に遅い。

入手方法	
B	ポワルド2nd
C	ポワルド2nd
I	ト
K	ト
Q	ポワルド2nd

効果

ポワルドの落下位置は、アースクェイク1とおなじくロックマンの3つ前方。攻撃範囲は落ちた場所から上下1パネルぶんに広がっている。ポワルドが落ちたパネルは半壊する。

No.031 アースクェイク3

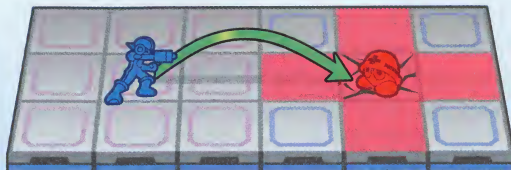
属性…無
レア度…★★★
コード…CDHMQ

攻撃力…150

アースクェイク2の攻撃範囲をさらに広げ、威力を高めたバトルチップ。攻撃スピードは遅いが、威力が高いので動かない敵などに有効。

入手方法	
C	し、ラ
D	ポワルド3rd
H	ト
M	ポワルド3rd
Q	ポワルド3rd

効果

ポワルドの落下位置は、アースクェイク1とおなじくロックマンの3つ前方。攻撃範囲は落ちた場所と、そのパネルに隣接した上下左右。ポワルドが落ちたパネルは半壊する。

No.032 ガッツパンチ

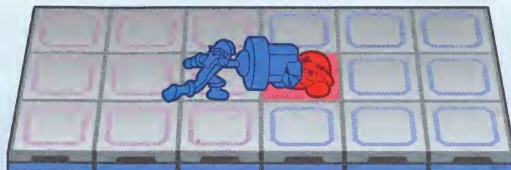
属性…無
レア度…★
コード…BHMNT

攻撃力…60

ロックマンの目の前の敵に、パンチをはなってダメージを与える。リーチは短いが、攻撃のスピードは速い。

入手方法	
B	ガッツマンV3
H	ト
M	ガッツマンV3
N	ト
T	ト

効果

攻撃範囲は目の前の1パネル。アイスキューブやストーンキューブに向かってこの技を出すと、前方に押し出す効果をあわせ持つ。それを敵にぶつけることで攻撃にもなる。

No.033 コールドパンチ

属性…水 レア度…★★ コード…BHMNT

攻撃力…80

水属性を持ったパンチをはなつ。攻撃範囲は変わらないが、攻撃力はアップしている。ガッツパンチ同様にキューブを押すことができる。

入手方法	
B	し、ラ
H	ト
M	ラ、店
N	ト
T	ト

No.034 ダッシュアタック

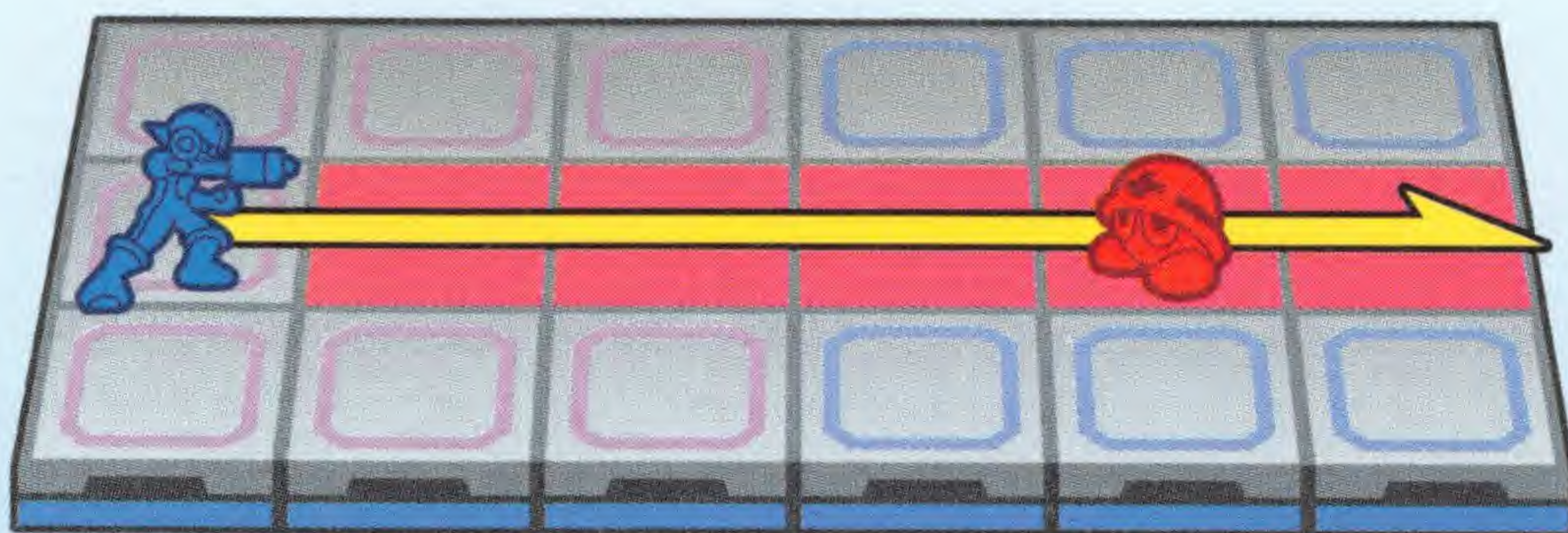
属性…無 レア度…★ コード…BDGLO

攻撃力…50

キオルシンに捕まって前方の敵に体当たりし、ダメージを与える。キオルシンを呼び出すまで若干のスキがあるが、攻撃中は無敵。

入手方法	
B	キオルシン
D	キオルシン
G	キオルシン、店
L	ト
O	ト

効果

攻撃範囲はロックマンの前方、横1列。途中に敵がいても貫通しながら突き進み、敵エリアのいちばん右まで到達する。横に並んだ敵グループに使い、まとめて攻撃するのがいい。

No.035 ホウガン

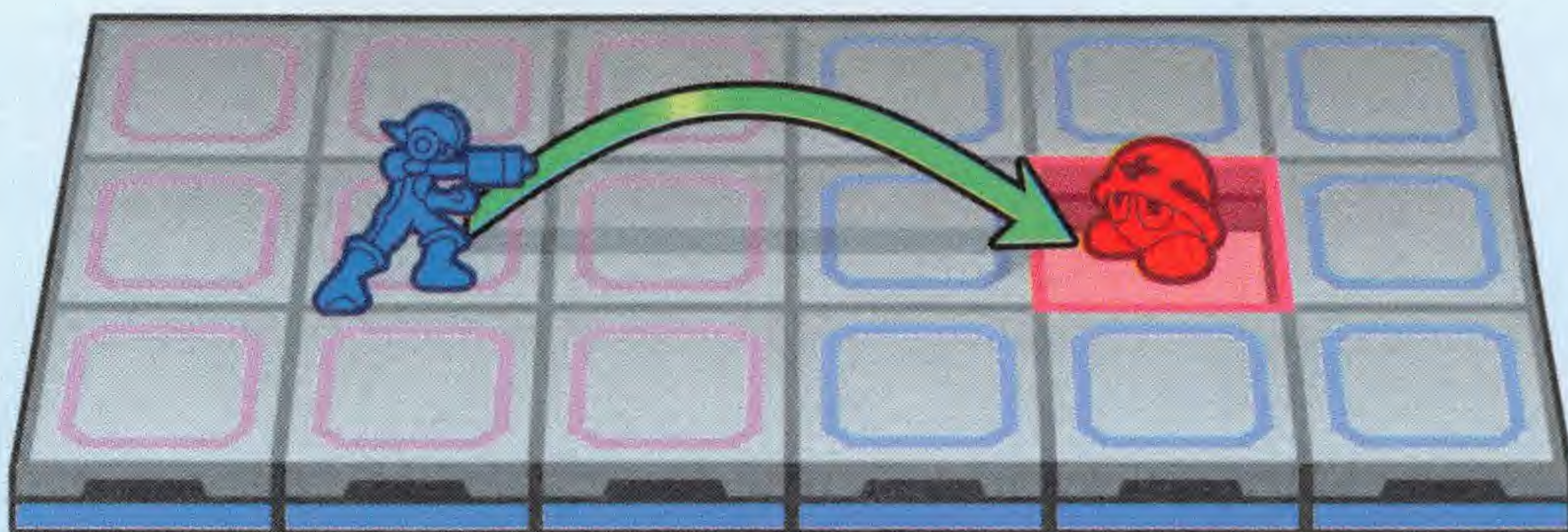
属性…無 レア度…★★★★ コード…ACGHO

攻撃力…150

前方にホウガンを投げ、敵にぶつけてダメージを与える。ホウガンの飛ぶスピードは遅いが、命中すれば大ダメージだ。

入手方法	
A	ラ
C	ト
G	ト
H	ハルドボルズ
O	ト

効果

放物線を描き、ロックマンの3パネル前方に落ちる。敵に当たらなかった場合は、そのパネルが全壊する。動かない敵に投げるほか、敵の移動範囲をせばめるのにも使える。

属性を持つウイルスの多い場所

レンジの電脳世界では炎、水道局の電脳世界では水、発電所の電脳世界では電気の属性のウイルスが多く出現する。これらでは有利な属性のバトルチップを中心に編集しよう。

⬅炎の属性の敵に効果を発揮するオオツナミは敵エリアの全体を攻撃する。

No.036 トリプルアロー

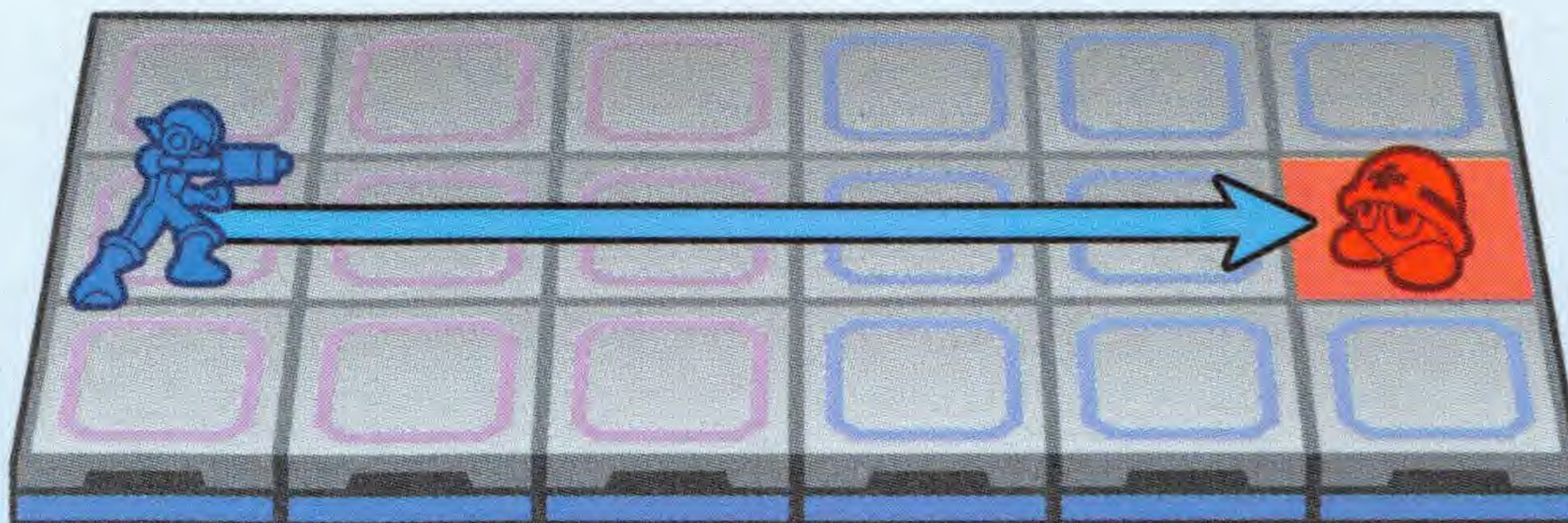
属性…無
レア度…★
コード…ABCDE
攻撃力…40

弓矢を3本連射する。1本1本の攻撃力は低いが、3本すべてを敵に命中させればダメージは大きくなる。弓矢が飛ぶスピードは速い。

入手方法

コード	入手方法
A	アーバルボーイ、し、ラ
B	アーバルボーイ
C	アーバルボーイ
D	アーバルボーイ
E	アーバルボーイ

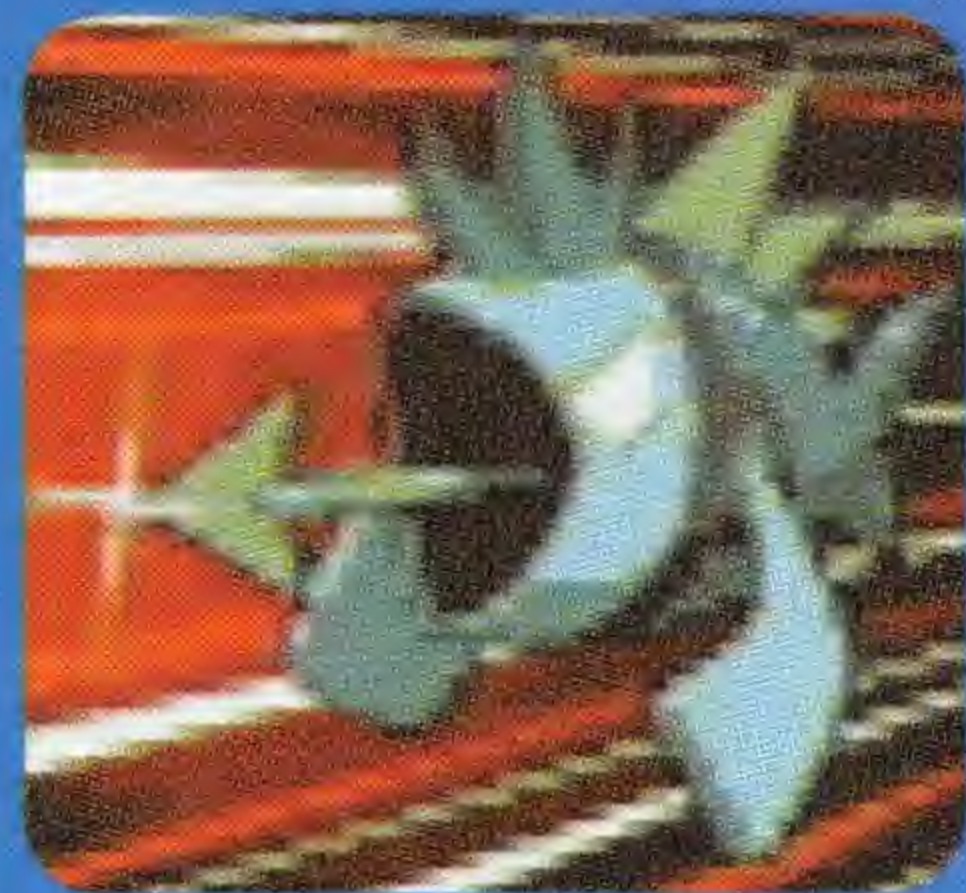
効果

攻撃範囲はロックマンの前方、横1列。弓矢は貫通する効果がない。速く動く敵に対しては、1発目の弓矢が当たっても2発目以降が当たる前に逃げられてしまうことがある。

No.037 トリプルスピア

属性…無
レア度…★★
コード…FGHIJ
攻撃力…50

トリプルアローの威力を高めたバトルチップ。攻撃の間隔が若干なくなった。弓矢の速度や攻撃範囲はトリプルアローとおなじ。

入手方法

コード	入手方法
F	アーバルボーイ2nd
G	アーバルボーイ2nd
H	アーバルボーイ2nd
I	アーバルボーイ2nd
J	アーバルボーイ2nd、し、ラ、店

No.038 トリプルランス

属性…無
レア度…★★★★
コード…KLMNO
攻撃力…60

トリプルスピアの威力を高めたバトルチップ。攻撃の間隔がほとんどなくなった。弓矢の速度や攻撃範囲はトリプルアローとおなじ。

入手方法

コード	入手方法
K	アーバルボーイ3rd
L	アーバルボーイ3rd
M	し、ラ
N	アーバルボーイ3rd
O	アーバルボーイ3rd

No.039 ラットン1

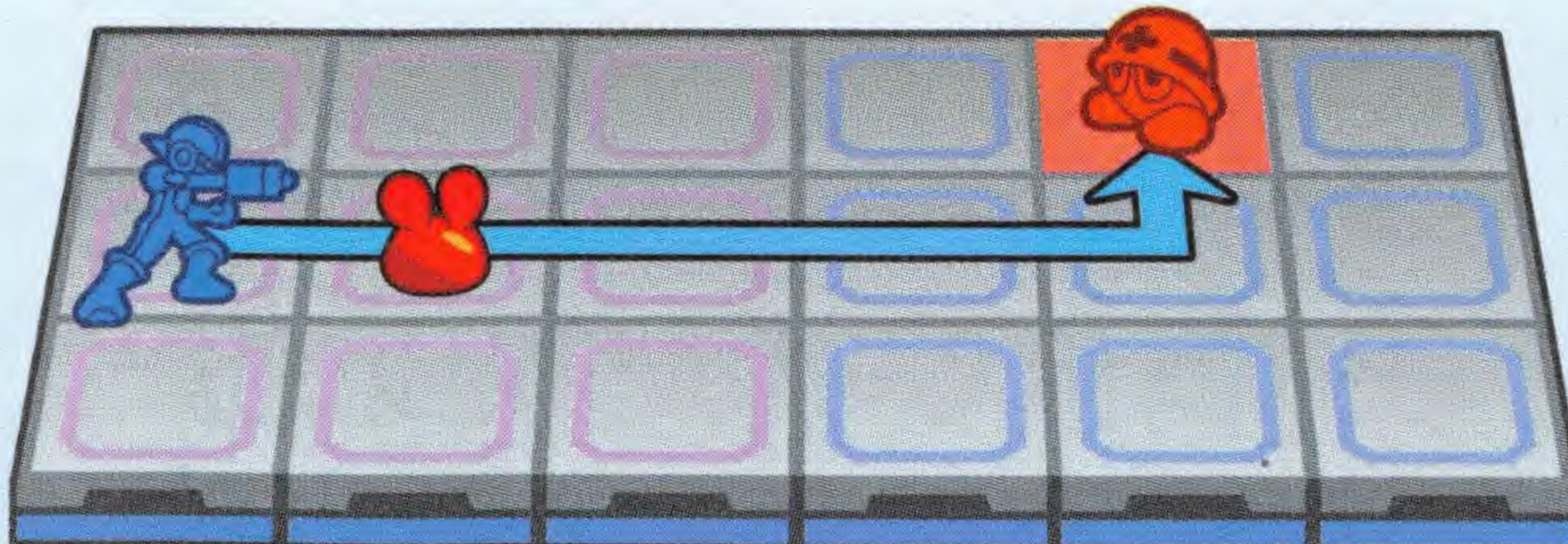
属性…無
レア度…★
コード…ABCDE
攻撃力…80

地面をはって進む、ネズミの形をしたミサイルを発射する。移動するスピードは遅いが、発射のスキは少ない。

入手方法

コード	入手方法
A	チュートン
B	チュートン
C	チュートン
D	チュートン、し、ラ
E	人

効果

攻撃範囲はロックマンの前方横1列だが、進んでいく途中、上下に敵がいると一度だけ進行方向を変える。貫通の効果はない。20以上のダメージを受けると壊れてしまう。

No.040 ラットン2

属性…無
レア度…★★
コード…FGHIJ

攻撃力…100

ラットン1の威力を高めたバトルチップ。攻撃力だけでなく、ミサイルのスピードが少し速くなり、耐久力も30に上昇している。

入手方法

F	チュートン2nd
G	チュートン2nd、ラ、店
H	チュートン2nd
I	チュートン2nd
J	ラ

No.041 ラットン3

属性…無
レア度…★★★
コード…KLMNO

攻撃力…120

ラットン2の威力を高めたバトルチップ。威力、ミサイルのスピードもさらに速くなり、耐久力も40に上昇している。

入手方法

K	ラ
L	チュートン3rd
M	人
N	チュートン3rd
O	チュートン3rd

No.042 ツナミ

属性…水
レア度…★★★
コード…ADIML

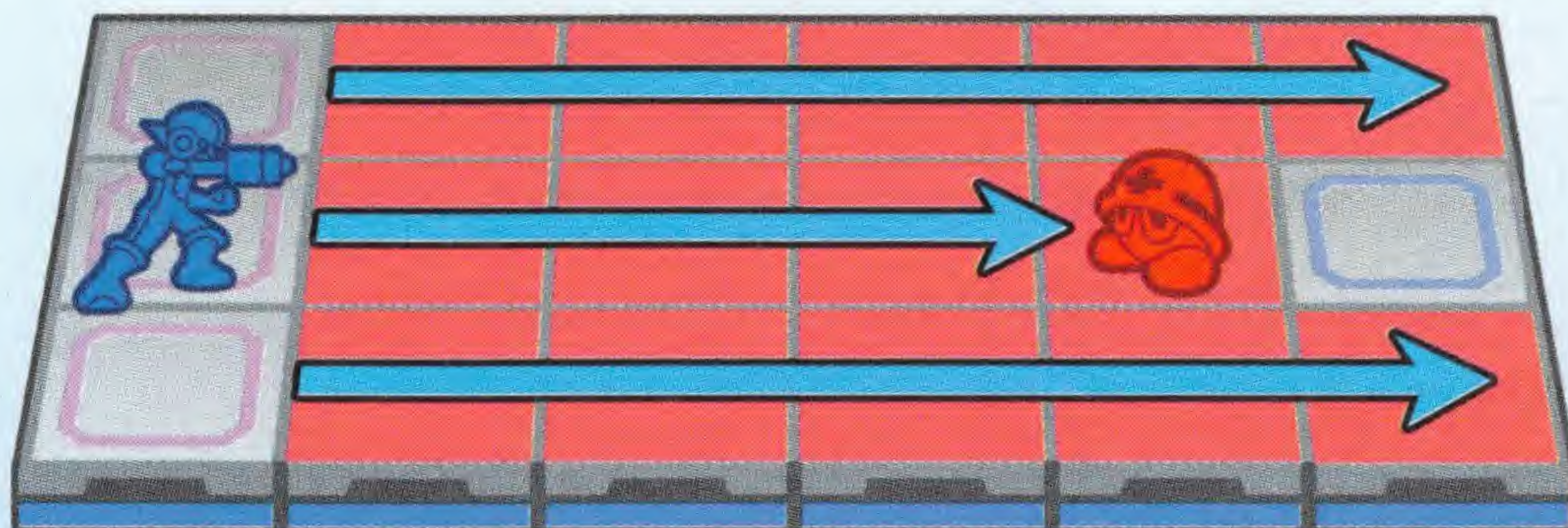
攻撃力…80

ロックマンの目の前に津波を発生させ、敵エリア全体を攻撃する。津波は水属性を持つ。波の進むスピードは遅い。

入手方法

A	ジェリー、店
D	ト
I	ジェリー
M	ト
L	ト

効果

津波は、出現したらそのまま右側に向かって進んでいく。波には貫通する効果はなく、敵に当たるとその列の波だけが消滅する。敵が縦に並んだときに使うといいだろう。

No.043 アカツナミ

属性…炎
レア度…★★★
コード…BEJNP

攻撃力…100

炎属性を持つ溶岩の津波を発生させて、敵エリア全体を攻撃する。攻撃範囲や波の進むスピードはツナミと変わらない。

入手方法

B	ト
E	ト
J	し
N	ジェリーヒート
P	ジェリーヒート

No.044 オオツナミ

属性…水
レア度…★★★★
コード…CHKLQ

攻撃力…160

ツナミの威力を高めたバトルチップ。効果はツナミとおなじだが、攻撃力が2倍になっている。炎属性の敵にはこれがあれば十分だ。

入手方法

C	ト
H	ビッグジェリー
K	し
L	ト
Q	ビッグジェリー

No.045 ガイアハンマー1

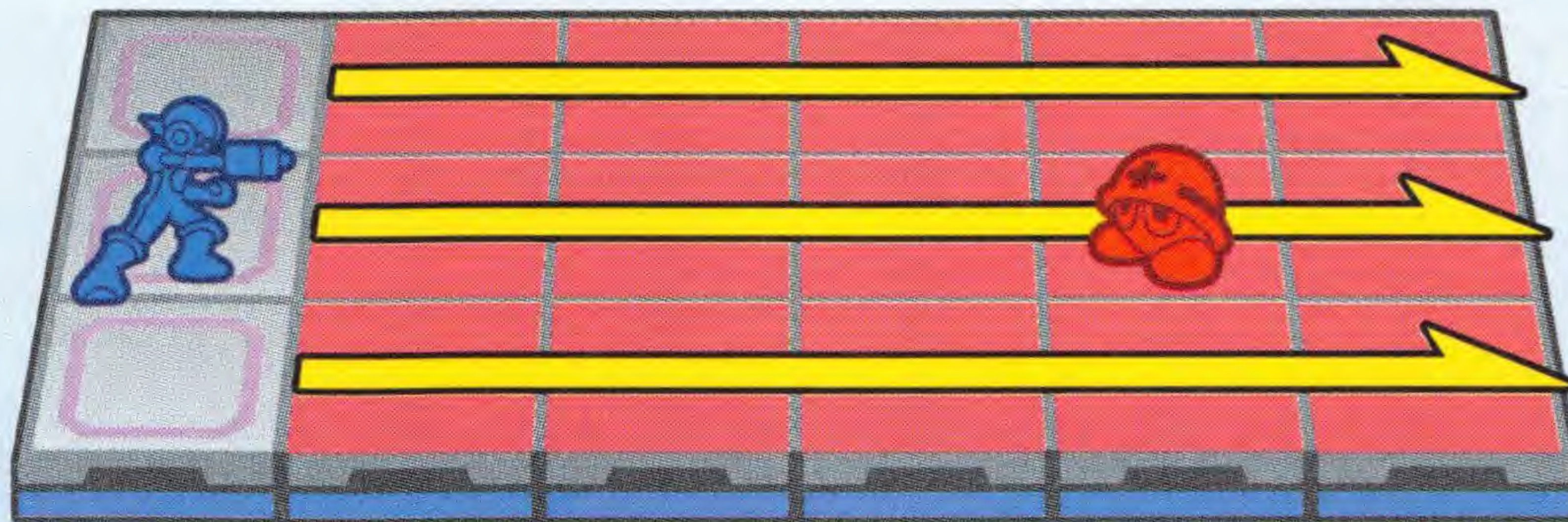
属性…無
レア度…★★★
コード…CDLOT

攻撃力…100

巨大なハンマーで地面を叩きつけ、大爆発を起こして敵を攻撃する。爆発の進むスピードは遅いが、敵エリア全体を攻撃できる。

入手方法	
C	ガイアント
D	ガイアント
L	ト
O	ト
T	ガイアント

効果

ロックマンがいるパネルから右側すべてが攻撃範囲となる。貫通の効果があるので、ワープなどで一瞬だけ姿を消していたり、空中に飛び上がっている敵以外をすべて攻撃できる。

No.046 ガイアハンマー2

属性…無
レア度…★★★★
コード…CFKPS

攻撃力…130

ガイアハンマー1の威力を高めたバトルチップ。攻撃範囲や、爆発の進む速さはガイアハンマー1と変わらない。

入手方法	
C	ガイアント2nd
F	ト
K	ガイアント2nd
P	ト
S	ガイアント2nd

No.047 ガイアハンマー3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…CGMRT

攻撃力…160

ガイアハンマー2の威力をさらに高めたバトルチップ。攻撃範囲や、爆発の進む速さはガイアハンマー1と変わらない。

入手方法	
C	ガイアント3rd
G	ト
M	ガイアント3rd
R	ト
T	ト

No.048 サンダーボール1

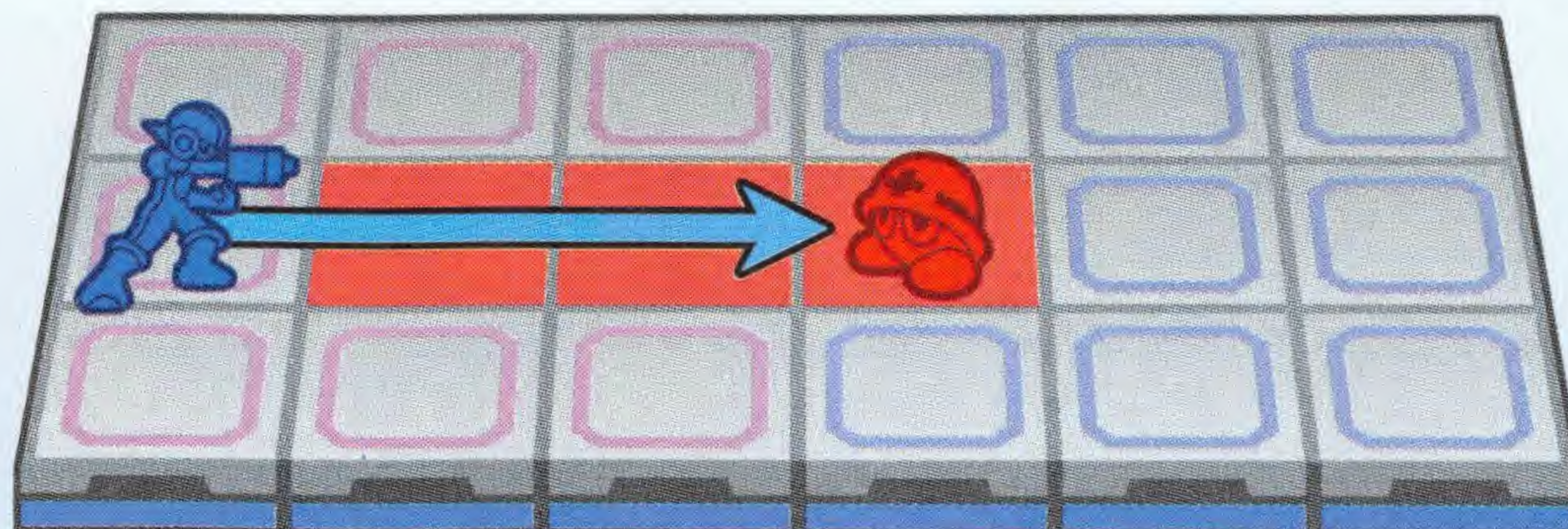
属性…電気
レア度…★
コード…AEGHS

攻撃力…90

電気の球を前方に投げ、敵にぶつけてダメージを与える。電気の球は当然電気属性を持っている。球の進むスピードはかなり遅い。

入手方法	
A	ビリー
E	ト
G	ビリー
H	し
S	ビリー

効果

電気の球はロックマンの前方にゆっくりと飛んでいき、3パネルぶん前進すると消滅する。貫通の効果はない。動いている敵に、行動を限定させるために使うといいだろう。

No.049 サンダーボール2

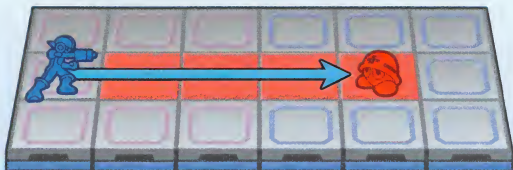
属性…電気
レア度…★★
コード…BCFIL
攻撃力…120

サンダーボール1の威力を高め、射程をのばしたバトルチップ。電気の球の進むスピードはサンダーボール1とおなじく遅い。

入手方法

コード	入手方法
B	ト
C	ラ
F	ビリー2nd
I	ビリー2nd
L	ビリー2nd

効果

射程がサンダーボール1より1パネルぶん伸びている。球は敵に当たるか、4パネルぶん前進すると消えてしまう。移動をしない敵を狙い、確実にダメージ与えるようにしよう。

No.050 サンダーボール3

属性…電気
レア度…★★★
コード…DFGKN
攻撃力…150

サンダーボール2の威力を高め、さらに射程をのばしたバトルチップ。電気の球の進むスピードは他のサンダーボールとおなじく遅い。

入手方法

コード	入手方法
D	ビリー3rd
F	ビリー3rd
G	ト
K	ト
N	ビリー3rd

効果

球の移動する距離が5パネルぶんに伸び、自エリアのいちばん左側から敵エリアのいちばん右側へ届くようになった。動かない敵や、水属性を持つ敵に大ダメージが期待できる。

No.051 エレキサークル1

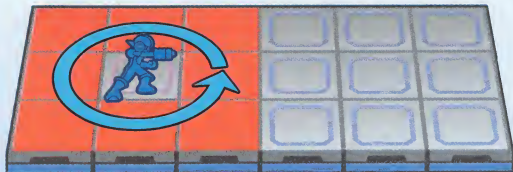
属性…電気
レア度…★
コード…GHMNP
攻撃力…100

ロックマンの周囲に電気の球を発生させる。電気の球はロックマンの周りを回転する。球の回転速度は速い。

入手方法

コード	入手方法
A	プログ・マークワン
B	し
C	ト
D	プログ・マークワン
E	プログ・マークワン

効果

電気の球はロックマンの目の前のパネルから反時計回りにロックマンの周囲を一周して消える。貫通能力はない。目の前に突然ワープしてくる敵に対して有効。

No.052 エレキサークル2

属性…電気　レア度…★★　コード…CEGJL

攻撃力…100

攻撃力はエレキサークル1と変わらないが、球の回転数が2周になっている。球が回転するスピードはエレキサークル1とおなじ。

入手方法	
C	プログ・マークツー
E	ト
G	ト
J	プログ・マークツー
L	プログ・マークツー

No.053 エレキサークル3

属性…電気　レア度…★★★　コード…ABORT

攻撃力…100

球がロックマンの周囲を回転する数が3周に増えている。攻撃力や、球が回転するスピードはエレキサークル1とおなじ。

入手方法	
A	プログ・マークスリー
B	プログ・マークスリー
O	ト
R	ト
T	プログ・マークスリー

No.054 タイフーン

属性…無　レア度…★　コード…ABDEG

攻撃力…30

前方に小さな竜巻を発生させる。敵にダメージを与えても竜巻は消えず、3回当たるか一定時間が経過するまで残る。

入手方法	
A	ファンカー
B	ファンカー
D	し
E	ラ
G	ファンカー

効　果

竜巻は、ロックマンのパネル前方に出現する。竜巻はその場所で1秒程度留まる。攻撃中はロックマンは動けないので、安全を確保して他の敵に攻撃されない状況で使うこと。

No.055 ハリケーン

属性…無　レア度…★★　コード…GIJKL

攻撃力…30

タイフーンの強化版。竜巻の発生する場所や攻撃力はタイフーンとおなじ。竜巻は2秒程度経過するか、5回敵に当たると消える。

入手方法	
G	ファンカー2nd
I	ファンカー2nd
J	ファンカー2nd
K	ト
L	し

No.056 サイクロン

属性…無　レア度…★★★　コード…EFGHI

攻撃力…30

ハリケーンの強化版。竜巻が発生する場所や攻撃力は変わらないが、竜巻が残る時間は3秒程度にのび、ヒット数も8回に増えている。

入手方法	
E	ト
F	ファンカー3rd
G	ファンカー3rd
H	ファンカー3rd
I	ト

No.057 エッグスネーク1

属性…木
レア度…★
コード…BEGMN

攻撃力…130

敵エリアのどこかに木属性のヘビを落とし、触れた敵にダメージを与える。動きは速いが、コントロールはできない。

入手方法	
B	ダイジャン
E	ダイジャン
G	ト
M	ダイジャン
N	ト

効果

ヘビを呼び出す場所は敵エリアのどこか。ヘビは敵エリア内を不規則に動き回り、敵に当たるか一定時間たつか、30ダメージを受けると消えてしまう。貫通の効果はない。

No.058 エッグスネーク2

属性…電気
レア度…★★
コード…CEHNP

攻撃力…140

ヘビの移動速度や耐久力は変わらないが、属性が電気になり、攻撃力が上がっている。同時にふたつを落とすことはできない。

入手方法	
C	ダイジャンボルト
E	ダイジャンボルト
H	ト
N	ト
P	ダイジャンボルト

No.059 エッグスネーク3

属性…炎
レア度…★★★
コード…ACFLS

攻撃力…150

ヘビが炎属性になり,攻撃力がさらに上がった。ヘビが落下した場所は一定時間炎が残り、触れた敵にもダメージを与える。

入手方法	
A	ダイジャンメラル
C	ダイジャンメラル
F	ト
L	ト
S	ダイジャンメラル

No.060 モスキート1

属性…無
レア度…★★
コード…ABDKO

攻撃力…50

ロックマンがチクリートとともに敵エリアに突進する。敵に与えたぶんのダメージを吸い取り、自分のHPを回復する効果を持つ。

入手方法	
A	チクリート
B	ト
D	ト
K	チクリート
O	チクリート

効果

攻撃範囲はロックマンの前方、横1列。攻撃中は時間が止まり、敵が動かないので、確実にダメージを与える。貫通攻撃で、並んだ敵3体に当てれば、150のHPが回復する。

No.061 モスキート2

属性…無 レア度…★★ コード…ACHNT

攻撃力…70

モスキート1の威力を高めたもの。攻撃力が上がったぶん、命中したときのHPの回復量も増えている。攻撃範囲はモスキート1とおなじ。

入手方法	
A	チクリート2nd
C	ト
H	ト
N	チクリート2nd
T	チクリート2nd

No.062 モスキート3

属性…無 レア度…★★★ コード…AEFLQ

攻撃力…90

モスキート2の威力を高めたもの。命中したときのHPの回復量もさらに増えている。攻撃範囲はモスキート1や2とおなじ。

入手方法	
A	チクリート3rd
E	ト
F	チクリート3rd
L	ト
Q	チクリート3rd

No.063 バーニングボディ

属性…炎 レア度…★★★★ コード…EFKMN

攻撃力…100

ロックマンがいるパネルを中心に、十字型の炎を吹き出す攻撃。攻撃するスピードは速いが、炎はすぐに消えてしまう。

入手方法	
E	バドラフト
F	バドラフト
K	バドラフト
M	ト
N	ト

効果

炎が吹き出す位置は、ロックマンがいるパネルに隣接する上下左右の4パネル。攻撃中は無敵ではないが、接近攻撃をしてくる敵に有効だ。炎が消えるまでの時間は約1秒間。

No.064 パネルアウト1

属性…無 レア度…★★ コード…BDGLS

攻撃力…10

ツルハシを目の前のパネルに振り下ろし、敵を攻撃する。攻撃力は低いが、ツルハシを落としたパネルを壊す効果を持つ。

入手方法	
B	し
D	ト
G	ラ
L	初
S	ラ、店

効果

壊せるのはロックマンの目の前の1パネル。敵に攻撃した場合は、その攻撃で倒さないと壊すことができない。壊したパネルの後ろでは地面をはうタイプの攻撃が無効化する。

No.065 パネルアウト3

属性…無

レア度…★★★
コード…BDGLS

攻撃力…10

パネルアウト1より広範囲のパネルを破壊できる。敵に当てればわずかなダメージを与えるが、攻撃用として使うには向かない。

入手方法	
B	し
D	ト
G	し、店
L	店
S	人

効果

破壊できるのは、ロックマンの目の前の縦1列のパネルだ。パネルをはってくる攻撃を無効化させるほか、スウォードラなど、接近戦をしかけてくる敵を近づけなくする効果もある。

No.066 ブレイクハンマー

属性…無

レア度…★★
コード…AFIMQ

攻撃力…100

巨大なハンマーで、ロックマンの目の前にいる敵を叩いてダメージを与える。威力は高いが、攻撃のスピードは遅い。

入手方法	
A	店
F	ラ
I	店
M	ラ、人
Q	ト

効果

攻撃範囲は、ロックマンの目の前。ハンマーを振り下ろすのに時間がかかるため、動いている敵を攻撃するのは難しい。アイスキューブなどを叩いて壊すこともできる。

No.067 メットガード

属性…無

レア度…★
コード…ACEGL

―

大きな丸い盾をかまえ、敵のあらゆる攻撃を防ぐことができる。ボタンを押し続ければ、3秒程度ダメージを受けない。

入手方法	
A	メットール、ラ
C	ト
E	ト
G	メットール、メットール2nd
L	メットール3rd

バトルチップの注意点

戦闘で30枚のバトルチップを使い切ったらどうなるのか？ 答えはもうバトルチップは使えなくなる。攻撃用バトルチップは正確に当てて、バトルチップの使用枚数を減らすこと。

←選択したバトルチップはすべて使ってから、カスタム画面を呼び出すこと。

No.068 メタルシールド

属性…無　レア度…★★　コード…ABORT

－

四角い盾をかまえ、敵の攻撃を防いだうえに跳ね返す。跳ね返した攻撃は、ロックマンの横1列にいる敵にダメージを与える。

入手方法	
A	フロシェル
B	フロシェル
O	フロシェル
R	フロシェル
T	フロシェル

効果

Aボタンを押し続けているあいだは盾を構えている。時間の制限はない。防げるのはキャノンなど正面から飛んでくる弾のみ。上からの攻撃や突進攻撃に対しては無効だ。

No.069 リカバリー10

属性…無　レア度…★　コード…ACEGL

HP回復…10

ロックマンのHPが10回復する。ゲーム開始時から持っている回復系バトルチップで、ゴースラーを倒すことでも入手できる。

入手方法	
A	し、初
C	ゴースラー3rd
E	ト
G	ゴースラー、ラ
L	ゴースラー3rd、初

No.070 リカバリー30

属性…無　レア度…★　コード…ACEGL

HP回復…30

ロックマンのHPが30回復する。ランダム宝箱などから簡単に入手できるが、敵で持っているのはゴースラー3rdの1種類だけだ。

入手方法	
A	ト
C	ゴースラー3rd
E	ト
G	ラ
L	し

No.071 リカバリー50

属性…無　レア度…★　コード…ACEGL

HP回復…50

ロックマンのHPが50回復する。ゴースラー2nd、ゴースラー3rdがたまに落とす。インターネットにあるショップで買うこともできる。

入手方法	
A	ゴースラー2nd
C	店
E	ゴースラー3rd
G	し
L	し

No.072 リカバリー80

属性…無　レア度…★　コード…ACEGL

HP回復…80

ロックマンのHPが80回復する。ゴースラー2nd、ゴースラー3rdがたまに落とす。リカバリー50と同様、ショップでも購入可能だ。

入手方法	
A	ゴースラー2nd
C	し、ラ
E	店
G	し、人
L	ゴースラー3rd

No.073 リカバリー120

属性…無
レア度…★★
コード…ACEGL

HP回復…120

ロックマンのHPが120回復する。敵で落とすことがあるのはゴースラー3rdだけだ。宝箱から拾うこともできる。

入手方法	
A	し、ラ
C	し、ラ
E	ト
G	ト
L	ゴースラー3rd

No.074 リカバリー150

属性…無
レア度…★★
コード…ACEGL

HP回復…150

ロックマンのHPが150回復する。敵で持っているのはゴースラー3rdだけ。インターネット内のショップでも売っている。

入手方法	
A	し
C	ラ、店
E	ラ
G	ゴースラー3rd
L	ラ、店

No.075 リカバリー200

属性…無
レア度…★★★
コード…ACEGL

HP回復…200

ロックマンのHPが200回復する。この回復量なら、対ネットナビ戦でも安心できる。敵でもっているのはゴースラー3rdのみ。

入手方法	
A	ゴースラー3rd
C	し、ラ
E	ト
G	ラ
L	し

No.076 リカバリー300

属性…無
レア度…★★★★
コード…ACEGL

HP回復…300

ロックマンのHPが300回復する。入手数は少ないが、HPを回復するバトルチップのなかでは最大の効果を持っている。

入手方法	
A	ト
C	人
E	ト
G	ト
L	し

No.077 エリアスチール

属性…無
レア度…★★★
コード…AELPS

－

敵エリアの一部をうばって、自エリアにする。ロックマンの行動範囲が広がり、敵の行動範囲をせばめることができる。

入手方法	
A	し、店
E	ト
L	店
P	ト
S	初

効果

敵エリア最前列の縦1列が自エリアになる。ただし、その上に敵がいた場合は敵エリアのまま変わらない。うばったパネルは時間がたっても敵エリアに戻ることはない。

No.078 デスマッチ1

属性…無　レア度…★★★　コード…FHJLN

－

使用すると、自エリアと敵エリアのすべてのパネルにヒビ割れを発生させ、半壊状態にすることができる。動き回る敵に有効だ。

入手方法

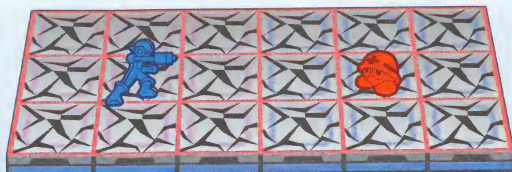
F ト
H 店
J ト
L 店
N ト

効果

すべてのパネルが半壊する。半壊したパネル上をキャラクターが通過すると全壊する。ランダムに動く敵の動きを封じる目的で、パネルリターンと組み合わせて使おう。

No.079 デスマッチ2

属性…無　レア度…★★★★　コード…ABEIK

－

使用すると、敵味方をとわずキャラクターが乗っていないすべてのパネルが全壊する。全壊したパネルは、時間がたつと再生する。

入手方法

A 店
B ト
E ト
I ト
K 店

効果

バトルチップを使った瞬間、キャラクターが乗るパネルを残して、すべてのパネルが消える。自エリアのパネルもなくなるので、パネルリターンを使わないとロックマンも動けない。

No.080 エスケープ

属性…無　レア度…★★★　コード…FHJLN

－

このバトルチップを使うと、敵から逃げることができる。ただし、一部のネットナビとのバトルでは使用することができない。

入手方法

F 初
H し
J し
L し
N し

No.081 インタラプト

属性…無　レア度…★★★　コード…FHJLN

－

ゴースラーのリカバリーや、スウォーディンのエリアスチールなど、敵が持っているバトルチップを壊して使えなくする。

入手方法

B ト
D ト
G ト
O 店
T ト

No.082 パネルリターン

属性…無　レア度…★　コード…AGHKS

－

自エリアの、すべてのパネルの半壊、全壊状態を元に戻す。デスマッチ系のバトルチップを使用したあとに使うといいだろう。

入手方法	
A	し
G	ラ、店、人
H	人
K	ト
S	ト

No.083 カウントボム1

属性…無　レア度…★★　コード…EGJLQ

攻撃力…80

敵エリアにカウントボムをひとつセットする。カウントボムは、タイマー表示が0になると爆発し、敵全体にダメージを与える。

入手方法	
E	ト
G	ト
J	ハンディース
L	ハンディース
Q	ラ

効果

カウントボムのタイマーが0になるには3秒程度かかるが、爆発前に10ダメージを受けると壊れてしまう。爆風は貫通するので、敵全体を攻撃することができる。

No.084 カウントボム2

属性…無　レア度…★★★　コード…CFJLS

攻撃力…120

カウントボム1の威力を高めたバトルチップ。耐久力や爆発までの時間、爆風が進むスピードなどはカウントボム1と変わらない。

入手方法	
C	ハンディース2nd
F	ト
J	ハンディース2nd
L	ト
S	店

No.085 カウントボム3

属性…無　レア度…★★★★　コード…ABGOP

攻撃力…160

カウントボム2の威力をさらに高めたバトルチップ。耐久力や爆発までの時間、爆風の移動速度はカウントボム1、2と同じ。

入手方法	
A	ト
B	ハンディース3rd
G	ハンディース3rd
O	ハンディース3rd
P	し

攻撃力の高いバトルチップ

ナビチップ以外で攻撃力が高いバトルチップベスト3。1位パラディンソードとステルスマインで200ダメージ。3位オオツナミとガイアハンマー3、カウントボムの160ダメージ。

⬅パラディンソードは接近技。2、3枚はチップフォルダに入れておきたい。

No.086 クラウド

属性…水
レア度…★
コード…BGHOR

攻撃力…30

敵エリアに雨雲を呼び出して、ダメージを与える雨を降らせる。雨雲は敵エリアの縦1列を上下に往復し、何度も敵を攻撃する。

入手方法	
B	クモンペ
G	ト
H	ラ
O	クモンペ
R	クモンペ

効果

雨雲は敵がいるパネルの上に現われ、ゆっくりと縦に往復しながら雨を降らせる。雨雲自体は壊されることはなく、発生してから4秒程度経過して消えるまで攻撃しつづける。

No.087 モアクラウド

属性…水
レア度…★★
コード…ADIMP

攻撃力…50

クラウドの威力を高めたバトルチップ。移動のスピードが速くなり、雨雲が出現している時間も6秒程度にのびている。

入手方法	
A	店
D	ト
I	クモンペ2nd
M	クモンペ2nd
P	クモンペ2nd

No.088 モストクラウド

属性…水
レア度…★★★
コード…CFJKO

攻撃力…100

モアクラウドの威力をさらに高めたバトルチップ。雨雲のスピードがモアクラウドよりもさらに速くなり、持続時間も7秒程度となっている。

入手方法	
C	クモンペ3rd
F	ト
J	ト
K	クモンペ3rd
O	クモンペ3rd

No.089 ステルスマイン1

属性…無
レア度…★★
コード…GHMNP

攻撃力…160

敵エリア内のどこかに地雷をしかけ、その上に乗った敵にダメージを与える。地雷は2個以上置くことも可能だ。

入手方法	
G	ジーラ
H	ジーラ
M	ジーラ
N	ト
P	ト

効果

バトルチップを使うと時間が止まり、敵エリア内のどこかのパネルに地雷を置く。ただし、敵がいるパネルに地雷が置かれることはない。移動しない敵に使っても意味がないぞ。

No.090 ステルスマイン2

属性…無 / レア度…★★★ / コード…CEGJL

攻撃力…180

ステルスマイン1の威力を高めたバトルチップ。攻撃力以外はステルスマイン1とおなじ。敵エリア全体を移動する敵に使うと効果的。

入手方法	
C	ジーラ2nd
E	ト
G	ト
J	ジーラ2nd
L	ジーラ2nd

No.091 ステルスマイン3

属性…無 / レア度…★★★★ / コード…ABORT

攻撃力…200

ステルスマイン2の威力をさらに高めたバトルチップ。攻撃力が非常に高く、ウイルスであれば一撃で倒すことができるだろう。

入手方法	
A	ジーラ3rd
B	ジーラ3rd
O	ト
R	ト
T	ジーラ3rd

No.092 ダイナマイト1

属性…無 / レア度…★★★ / コード…BGOQS

攻撃力…100

センサー付きのダイナマイトで敵を攻撃する。ダイナマイトの耐久力は30で、それ以上のダメージを受けると壊れてしまう。

入手方法	
B	ポイットン
G	ト
O	ポイットン
Q	ポイットン
S	ト

効果

ダイナマイトを設置する位置はロックマンの目の前。ダイナマイトの効果範囲は設置した場所から横方向1列で、この範囲に敵が入ってくると爆発する。貫通の効果はない。

No.093 ダイナマイト2

属性…無 / レア度…★★★ / コード…ACKMN

攻撃力…120

ダイナマイト1の威力を高めたバトルチップ。ダイナマイトの耐久力は30のままだが、センサーの方向が斜めで、効果範囲もちがう。

入手方法	
A	ポイットン2nd
C	ポイットン2nd
K	ポイットン2nd
M	ト
N	ト

効果

ダイナマイトを置く場所はダイナマイト1とおなじでロックマンの目の前。ダイナマイトの効果範囲は設置した場所から右上と右下方向で、ここに敵が入ってくると爆発する。

No.094 ダイナマイト3

属性…無
レア度…★★★
コード…GKMOP

攻撃力…150

ダイナマイト2の威力をさらに高めたバトルチップ。攻撃力が上がったほか、センサーの出ている方向が縦になっている。

入手方法

G	ポイットン3rd
K	ポイットン3rd
M	ポイットン3rd
O	ト
P	ト

効 果

ダイナマイトを置く場所はロックマンの目の前のパネル。ダイナマイトの効果範囲は設置した場所とその上下で、突進してくる敵には確実にダメージを与えられる。

No.095 リモコゴロー1

属性…電気
レア度…★
コード…ACFNO

攻撃力…80

ロックマンの目の前にパララを、敵エリアにリモコゴローを呼び出す。パララの耐久力は10で、破壊されるとリモコゴローも消滅する。

入手方法

A	パララ&リモコゴロー
C	パララ&リモコゴロー
F	ト
N	し
O	パララ&リモコゴロー

効 果

パララは移動せず、リモコゴローは右図のルートを移動する。リモコゴローはパネル上で雷を落とし、雷が敵に当たるとダメージを与え、敵がいないとパネルを破壊する。

No.096 リモコゴロー2

属性…電気
レア度…★
コード…BDEHI

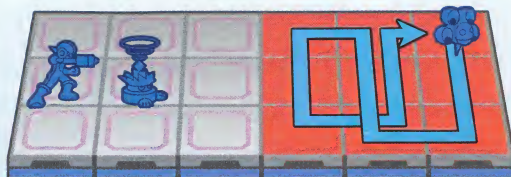
攻撃力…100

リモコゴロー1の威力を高めたバトルチップ。リモコゴローの移動速度が上がり、移動するルートも1とはちがっている。

入手方法

B	ト
D	パララ&リモコゴロー2nd
E	パララ&リモコゴロー2nd
H	ト
I	パララ&リモコゴロー2nd

効 果

パララとリモコゴローの出現場所は1とおなじで、リモコゴローの移動ルートは右図のとおり。パララの前にロックマンを立たせ、破壊されないよう守ってやるといいだろう。

No.097 リモコゴロー3

属性…電気
レア度…★
コード…GJKPQ

攻撃力…120

リモコゴロー2の威力を高めたバトルチップ。リモコゴローの移動速度がさらに上がり、移動するルートも1、2とはちがっている。

入手方法

G	パララ&リモコゴロー3rd
J	ト
K	ト
P	パララ&リモコゴロー3rd
Q	パララ&リモコゴロー3rd

効果

リモコゴローの移動ルートは右図のとおり。中央のパネルにいる敵にはダメージを与えられない。パララは破壊されるか、時間がたつとリモコゴローとともに消えてしまう。

No.098 ロックオン1

属性…無
レア度…★
コード…CDHIL

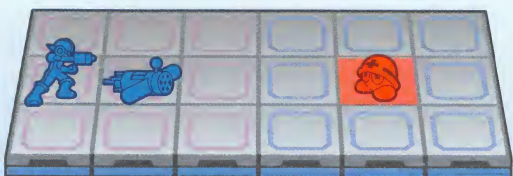
攻撃力…10

サテラを呼び出し、照準を敵エリアに飛ばしてとらえた敵をバルカンで攻撃する。サテラは敵の攻撃を受けると壊れてしまう。

入手方法

C	ト
D	サテラ
H	サテラ
I	サテラ
L	ト

効果

サテラの呼び出す位置は、ロックマンの目の前のパネル。照準を飛ばして敵をとらえるとバルカンを9連射する。全弾命中すると90のダメージを敵に与える。

No.099 ロックオン2

属性…無
レア度…★★
コード…BEGHM

攻撃力…15

ロックオン1の威力を高めたバトルチップ。弾1発の攻撃力が上がっており、9発すべての弾を命中させると135のダメージを与える。

入手方法

B	ト
E	サテラ2nd
G	サテラ2nd
H	サテラ2nd
M	ト

No.100 ロックオン3

属性…無
レア度…★★★
コード…ADKNO

攻撃力…20

ロックオン2の威力をさらに高めたバトルチップ。9発すべての弾を命中させれば、180ものダメージを敵に与えられる。

入手方法

A	ト
D	サテラ3rd
K	サテラ3rd
N	サテラ3rd
O	ト

No.101 リモローソク1

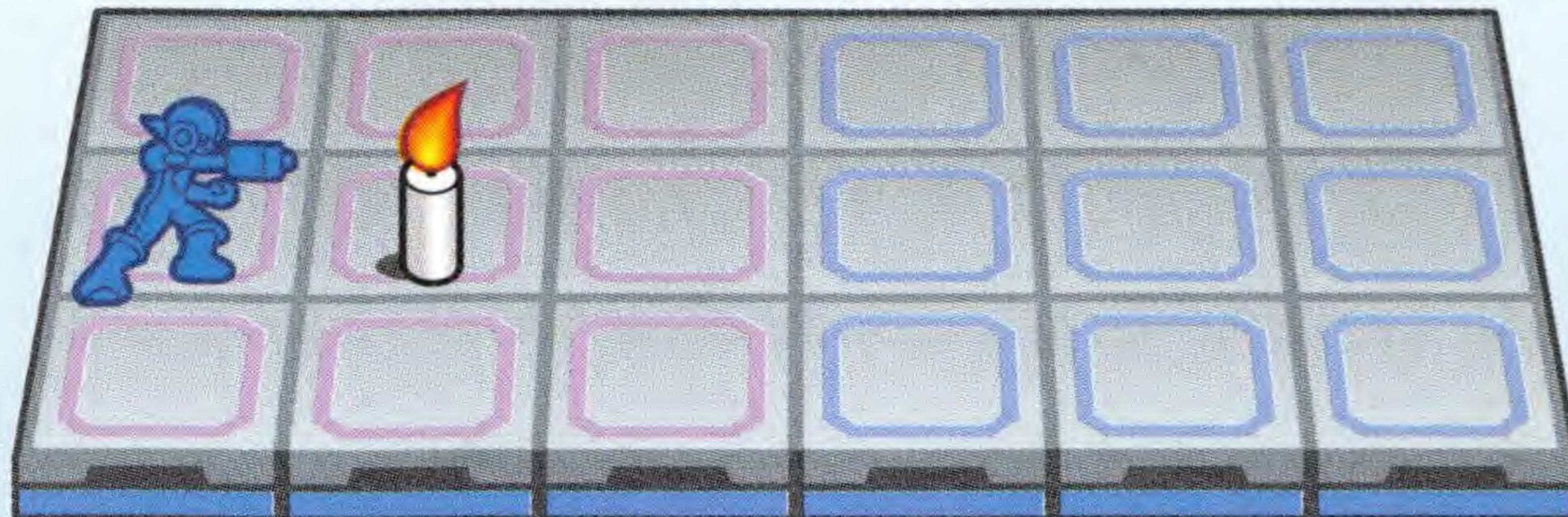
属性…無　レア度…★★　コード…CFIPS

ー

リモローソクを自エリア内に置く。リモローソクがあるあいだはロックマンのHPが少しずつ回復する。リモローソクの耐久力は20。

入手方法	
C	キャンデービル
F	ト
I	ト
P	キャンデービル
S	キャンデービル

効果

リモローソクの置かれる場所は、ロックマンの目の前。10秒間に30程度HPが回復する。リモローソクは敵の攻撃を受けると壊れてしまうので、安全な場所を選んで置くこと。

No.102 リモローソク2

属性…無　レア度…★★★　コード…BEGJL

ー

リモローソク1よりHPの回復するスピードが速くなっていて、10秒間に50程度HPが回復する。それ以外はリモローソク1とおなじ。

入手方法	
B	キャンデービル2nd
E	キャンデービル2nd
G	キャンデービル2nd
J	ト
L	ト

No.103 リモローソク3

属性…無　レア度…★★★★　コード…ADHKM

ー

リモローソク2よりさらに回復スピードが速い。それ以外は、リモローソク1、2とおなじ。10秒間に100程度HPが回復する。

入手方法	
A	キャンデービル3rd
D	ト
H	キャンデービル3rd
K	ト
M	キャンデービル3rd

No.104 ポイズンアヌビス

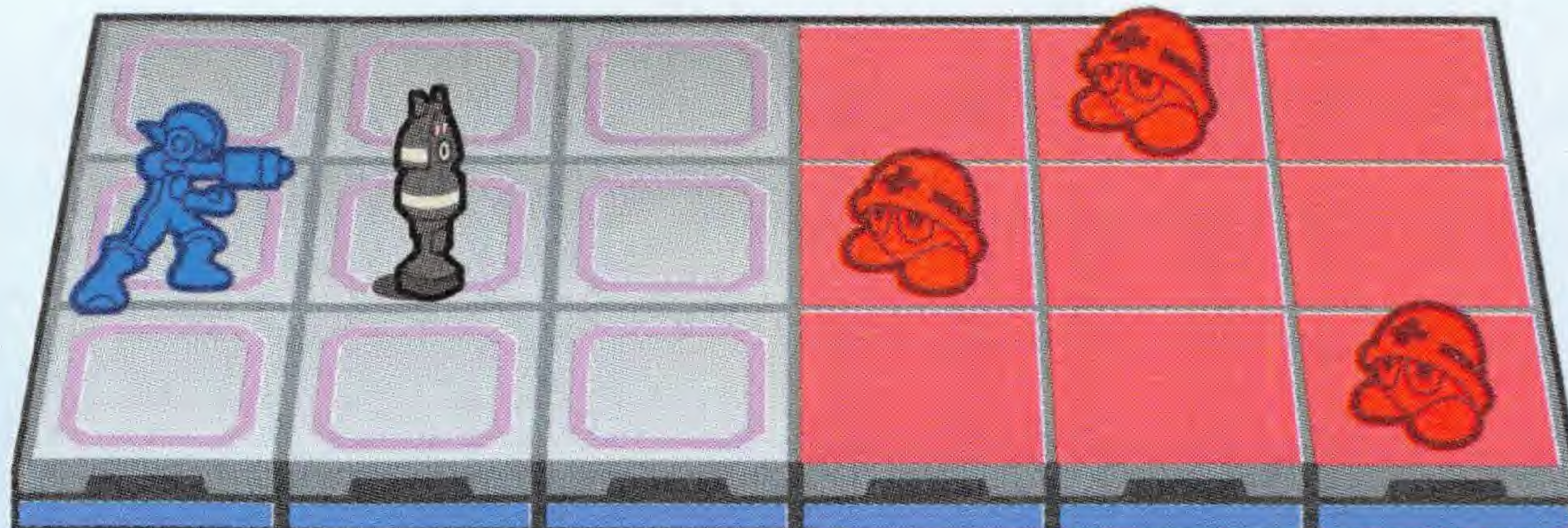
属性…無　レア度…★★★★★　コード…CLNQT

ー

目の前にアヌビス像を置き、敵エリア全体を呪いで攻撃をする。めったに入手できない、非常に貴重なレアチップだ。

入手方法	
C	ト
L	ファラオマンSP
N	ト
Q	ト
T	ト

効果

アヌビス像はロックマンの目の前に置かれる。像があるあいだは、すべての敵のHPが減り続ける。敵の攻撃によって壊されないかぎり、アヌビス像は消えない。

No.105 アイスキューブ

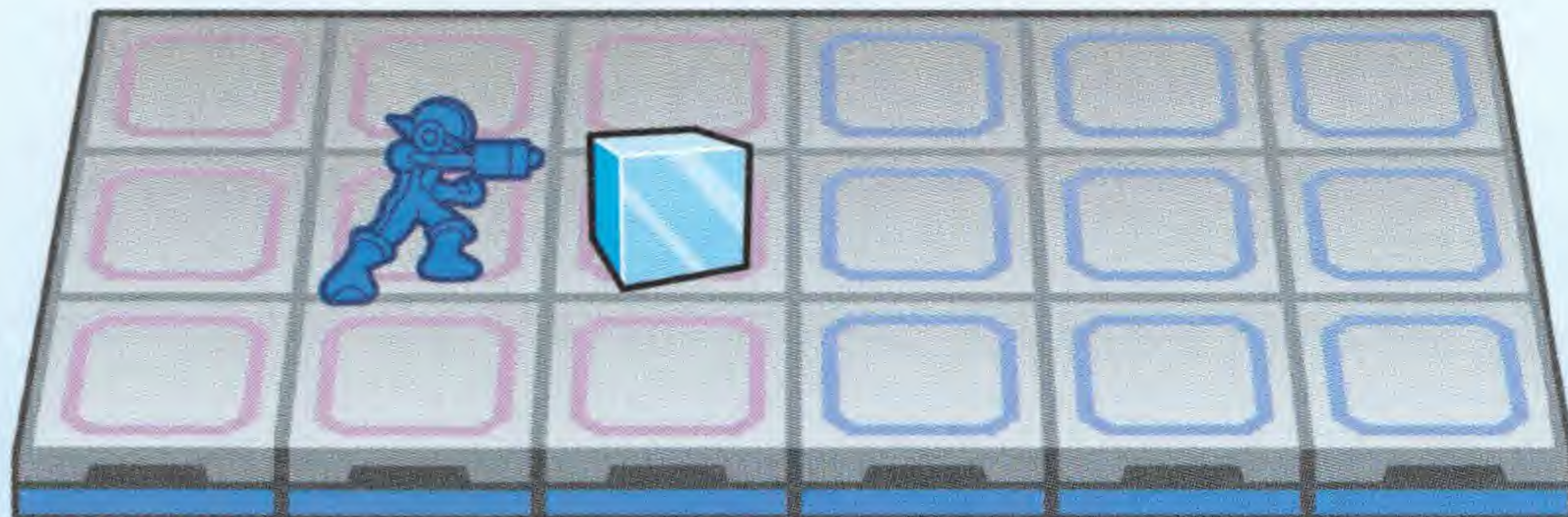
属性…水 | レア度…★★ | コード…ACILM

—

目の前のパネルに氷の塊を出現させる。敵の攻撃を受け止める盾になるほか、ガッツパンチなどで押して敵にぶつけることもできる。

入手方法
- A コルドベア
- C コルドベア
- I 店
- L コルドベア
- M コルドベア、ラ

効果

アイスキューブの耐久力は100で、耐久力が0になるか、一定時間たつと壊れてしまう。敵にぶつけた場合も与えるダメージは200。一度に2個以上置くこともできる。

No.106 ストーンキューブ

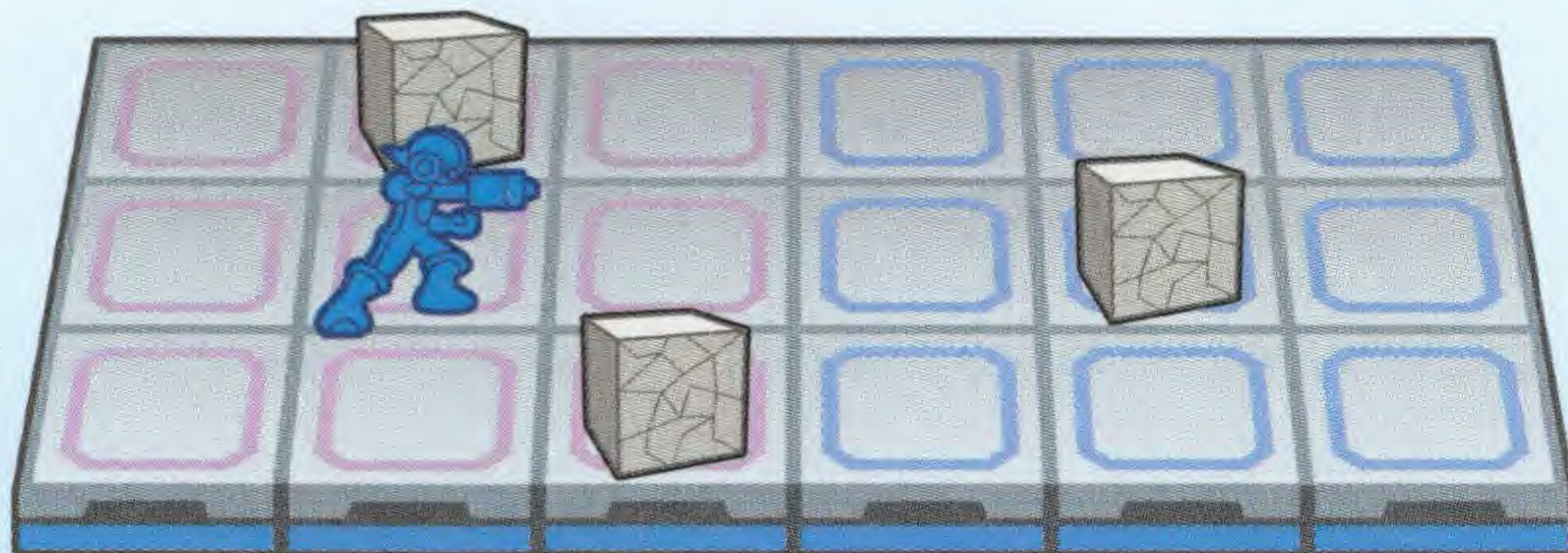
属性…無 | レア度…★★★ | コード…BEGMO

—

エリア全体に巨大な石の塊を3つ落とす。ストーンキューブは盾になるほか、ガッツパンチなどで押して敵にぶつけることもできる。

入手方法
- B ト
- E ト
- G ト
- M ラ
- O し

効果

ストーンキューブの落ちる場所は、すべてのエリアのどこか3ヶ所。一定時間がたつか100ダメージぶん攻撃を受けると壊れる。敵に命中させた場合の攻撃力は200。

No.107 バスターガード

属性…無 | レア度…★★★ | コード…AGKNR

—

メットガードがそのターン中、使い放題になる。盾を構えるにはBボタンを使う。カスタム画面を呼び出すと効果が切れる。

入手方法
- A 人
- G ト
- K ト
- N ト
- R ト

No.108 バスターボム

属性…無 | レア度…★★★★ | コード…DHJOT

攻撃力…50

ミニボムがそのターン中使い放題になる。カスタム画面を呼び出すと効果が切れる。動かない敵に使うと効果的だ。

入手方法
- D 人
- H ト
- J ト
- O ト
- T ト

No.109 バスターソード

属性…無 / レア度…★★★★ / コード…BELPS

攻撃力…80

空振りのリスクなく、ソードが使い放題になる。接近戦では効果を発揮する。カスタム画面を呼び出すと効果が切れる。

入手方法	
B	ト
E	ト
L	ト
P	ト
S	店

No.110 バスターパンチ

属性…無 / レア度…★★★★ / コード…CFIMQ

攻撃力…60

ガッツパンチが使い放題になる。パンチを出すにはBボタンを押す。カスタム画面を呼び出すと効果が切れる。

入手方法	
C	人
F	ト
I	ト
M	ト
Q	ト

No.111 ヘビーゲージ

属性…無 / レア度…★★ / コード…HKNOQ

－

その戦闘のあいだ、カスタムゲージがたまるスピードが遅くなる。通信対戦で使えば、相手のカスタムゲージにも影響を与える。

入手方法	
H	ト
K	ト
N	ト
O	ト
Q	店

No.112 クイックゲージ

属性…無 / レア度…★★ / コード…ACELN

－

その戦闘のあいだ、カスタムゲージがたまるスピードが速くなる。長期戦になりそうな戦いで使い、つぎつぎとバトルチップをくり出そう。

入手方法	
A	店
C	ト
E	ト
L	ト
N	ト

No.113 インビジブル1

属性…無 / レア度…★★ / コード…IJLOQ

－

一定時間、ロックマンが透明になり、敵の攻撃が当たらなくなる。そのあいだは敵の攻撃を気にせずに攻撃に専念することができる。

入手方法	
I	ゴースラー
J	ゴースラー
L	ゴースラー、ラ
O	ト
Q	ラ、店

No.114 インビジブル2

属性…無 / レア度…★★★ / コード…ACFJM

－

インビジブル1より、透明状態でいる時間が長い。サテラのロックオン、ガイアントのガイアハンマーなどはこれでかわそう。

入手方法	
A	ゴースラー2nd
C	ゴースラー2nd
F	ト
J	ゴースラー2nd
M	ト

No.115 インビジブル3

属性…無 レア度…★★★★ コード…BDHKN

−

透明状態の時間がインビジブル2よりさらに長い。反撃される可能性が大きいソードなどのバトルチップと組み合わせて使おう。

入手方法	
B	ト
D	ト
H	ト
K	ト
N	ゴースラー3rd

No.116 テンジョウウラ

属性…無 レア度…★★★★★ コード…ABORT

−

攻撃をするまでのあいだロックマンが透明になる。バスターショットを撃つかバトルチップを使うと効果が切れる。

入手方法	
A	ト
B	ミノゴロモン3rd
O	ト
R	ト
T	ト

No.117 ユカシタ

属性…無 レア度…★★★★★ コード…CDHKN

−

攻撃していないあいだ、ロックマンが透明になる(攻撃中はダメージを受ける)。カスタム画面を呼び出すまで効果は持続する。

入手方法	
C	ラッシュ
D	ラッシュ
H	ラッシュ
K	ラッシュ
N	ラッシュ

No.118 アイアンボディ

属性…無 レア度…★★ コード…CDLQR

−

30秒のあいだロックマンの防御力がアップし、どんな攻撃でもダメージを8分の1にする。効果中はロックマンは移動できない。

入手方法	
C	ガイアント3rd
D	ト
L	ト
Q	ガイアント2nd
R	ガイアント

No.119 バリア

属性…無 レア度…★★ コード…DFMRS

−

使用するとロックマンのまわりにバリアが張られる。バリアは敵のあらゆる攻撃をふせぐが、一度攻撃を受けると消滅してしまう。

入手方法	
D	ト
F	店
M	ト
R	し
S	し

No.120 バブルラップ1

属性…水 レア度…★★ コード…CEGIM

−

ロックマンが水属性の泡に一定時間包まれる。攻撃を受けると泡は消えるが、しばらくすると復活する。

入手方法	
C	ト
E	アモナキュール
G	アモナキュール
I	アモナキュール
M	ト

No.121 バブルラップ2

属性…水 | レア度…★★ | コード…DFHKN

－

使用法や効果はバブルラップ1とおなじ。攻撃を受け、泡が消えてから復活するまでの時間がバブルラップ1より若干短くなっている。

入手方法	
D	アモナキュール2nd
F	アモナキュール2nd
H	アモナキュール2nd
K	ト
N	アモナキュール2nd

No.122 バブルラップ3

属性…水 | レア度…★★★ | コード…ABLQR

－

使用法や効果はバブルラップ1とおなじ。攻撃を受け、泡が消えてから復活するまでの時間がバブルラップ2よりさらに短くなっている。

入手方法	
A	ト
B	アモナキュール3rd
L	アモナキュール3rd
Q	アモナキュール3rd
R	アモナキュール3rd、店

No.123 リーフシールド

属性…木 | レア度…★★★ | コード…CDFKQ

－

ロックマンのまわりに木の葉のバリアが出現し、1回だけ受けたダメージとおなじぶんのHPを回復する。炎属性の攻撃だとダメージを受ける。

入手方法	
C	ミノゴロモン2nd
D	ト
F	ト
K	ト
Q	ミノゴロモン2nd

No.124 アクアオーラ

属性…水 | レア度…★★ | コード…DELRS

－

ロックマンが水属性のバリアに包まれる。バリアは敵の攻撃を防ぐが、電気属性の攻撃か、10以上のダメージを受けると壊れる。

入手方法	
D	ト
E	ト
L	メガリア
R	メガリア
S	メガリア

No.125 フレイムオーラ

属性…炎 | レア度…★★★ | コード…BGINT

－

ロックマンが炎属性のバリアに包まれる。バリアは敵の攻撃を防ぐが、水属性の攻撃か、一度に40以上のダメージを受けると壊れる。

入手方法	
B	メガリア2nd
G	ト
I	メガリア2nd
N	ト
T	ト

No.126 ウッドオーラ

属性…木 | レア度…★★★★ | コード…CFJOQ

－

ロックマンが木属性のバリアに包まれる。バリアは敵の攻撃を防ぐが、炎属性の攻撃か、一度に80以上のダメージを受けると壊れる。

入手方法	
C	人
F	メガリア3rd
J	ト
O	ト
Q	ト

No.127 ドリームオーラ

属性…無

レア度…★★★★★
コード…AHKMP

－

ロックマンが無属性のバリアに包まれる。バリアは敵の攻撃を防ぐが、一度に100以上のダメージを受けると壊れる。

入手方法
A ?
H ?
K ?
M ?
P ?

No.128 ロール

属性…無

レア度…★★★
コード…R

攻撃力…60　HP回復…30

ロールが現われ、敵1体にダメージを与えたあと、ロックマンのHPを回復してくれる。チップフォルダに1枚は入れておきたいバトルチップだ。

入手方法
R 人

効　果

時間が止まり、自エリア内にロールが出現する。ロールはいちばん近くにいる敵に接近して攻撃し、ふたたびロックマンのところに戻ってHPを30回復してくれる。

No.129 ロールV2

属性…無

レア度…★★★★
コード…R

攻撃力…80　HP回復…50

ロールより威力が高くなったバトルチップ。ロールが敵1体に80ダメージを与えたあと、ロックマンのHPを50回復してくれる。

入手方法
R 人

No.130 ロールV3

属性…無

レア度…★★★★★
コード…R

攻撃力…100　HP回復…80

ロールV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。ロールが敵1体に100ダメージを与え、ロックマンのHPを80回復してくれる。

入手方法
R 人

ナビチップを使うと……？

ナビチップでネットナビを呼び出しているあいだは、敵の動きが止まるのが特徴。攻撃が終わるまで敵は動かないので、絶対にかわされるということがないのだ。

←ネットナビ攻撃中は敵が動くことはなく、絶対にダメージを与えることができる。

No.131 ガッツマン

属性…無　レア度…★★★　コード…G

攻撃力…40

入手方法
G　ガッツマンV3、人

ガッツマンが現われ、地面を叩いて敵エリア全体を攻撃する。敵にダメージを与えるだけでなく、すべてのパネルを半壊状態にする。

効果

呼び出し中は時間が止まり、ガッツマンが右図の場所に出現する。ガッツマンは衝撃波を発生させて敵エリアを半壊させ、すべての敵にダメージを与えたあとに消える。

No.132 ガッツマンV2

属性…無　レア度…★★★★　コード…G

攻撃力…70

入手方法
G　ガッツマンV3

ガッツマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。敵エリア全体を攻撃し、すべてのパネルを半壊状態にする。

No.133 ガッツマンV3

属性…無　レア度…★★★★★　コード…G

攻撃力…100

入手方法
G　ガッツマンV3

ガッツマンV2より威力がさらに高いバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。敵エリア全体を攻撃し、すべてのパネルを半壊状態にする。

No.134 ブルース

属性…無　レア度…★★★　コード…B

攻撃力…140

入手方法
B　ブルースV2、ブルースV3

ブルースが現われ、ワイドソードでいちばん前の列にいる敵を攻撃する。攻撃範囲は縦1列で、複数の敵を同時に攻撃することができる。

効果

呼び出し中は時間が止まり、ブルースが自エリア最後列中央のパネル上に出現する。そこからいちばん近くにいる敵の前にワープし、ワイドソードを使って攻撃する。

No.135 ブルースV2

属性…無
レア度…★★★★
コード…B

攻撃力…160

ブルースの威力を高めたバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。縦に並んだ敵に対して、まとめてダメージを与えられる。

入手方法
B　ブルースV3

No.136 ブルースV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…B

攻撃力…180

ブルースV2より威力がさらに高くなった。攻撃力以外は変わらない。いちばん前にいる敵の列だけを攻撃するので、使用時は注意。

入手方法
B　ブルースV3

No.137 ファイアマン

属性…炎
レア度…★★★
コード…F

攻撃力…100

ファイアマンが現われ、前方横1列を炎で攻撃する。貫通攻撃なので、横に並んだ敵に対して同時に攻撃できる。

入手方法
F　ファイアマンV2、ファイアマンV3

効果

ファイアマン呼び出し中は画面が暗転し、敵の動きが止まる。ファイアマンはロックマンがいる場所に出現。前方横1列を貫通するファイアアームで攻撃する。

No.138 ファイアマンV2

属性…炎
レア度…★★★★
コード…F

攻撃力…120

ファイアマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。横1列の複数の敵に、同時にダメージを与えられる。

入手方法
F　ファイアマンV3

No.139 ファイアマンV3

属性…炎
レア度…★★★★★
コード…F

攻撃力…150

ファイアマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。炎属性を持っているので、木属性の敵に有効だ。

入手方法
F　ファイアマンV3

No.140 ナンバーマン

属性…無
レア度…★★★
コード…N

攻撃力…10〜60

入手方法
N ナンバーマンV2、ナンバーマンV3

ナンバーマンが現われ、敵エリア全体をサイコロボムで攻撃する。与えるダメージは、攻撃まえに振るサイコロの目によって決定する。

効果

ナンバーマン呼び出し中は時間が止まる。ナンバーマンは自エリア中央に現われ、敵エリアにサイコロを転がす。サイコロは止まると爆発し、敵エリア全体を攻撃する。

No.141 ナンバーマンV2

属性…無
レア度…★★★★
コード…N

攻撃力…20〜120

入手方法
N ナンバーマンV3

ナンバーマンより威力が高くなったバトルチップ。敵に与えるダメージが、サイコロの目×20になっている。敵エリア全体を攻撃できる。

No.142 ナンバーマンV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…N

攻撃力…30〜180

入手方法
N ナンバーマンV3

ナンバーマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。敵に与えるダメージが、サイコロの目×30にアップしている。

No.143 ストーンマン

属性…無
レア度…★★★
コード…S

攻撃力…100

入手方法
S ストーンマンV2、ストーンマンV3

ストーンマンが現われ、敵エリア内のどこかに大きな岩を同時に3つずつ落として攻撃する。岩による攻撃は3回続く。

効果

ストーンマン呼び出し中は時間が止まり、ストーンマンが出現。ストーンマンが地面を叩くと連続して3回、岩が落ちてくる。落下場所はランダムで、敵に命中しないこともある。

No.144 ストーンマンV2

属性…無
レア度…★★★★
コード…S

攻撃力…100

ストーンマンより威力が高いバトルチップ。一度に落ちてくる岩の数が4つに増えた。合計で12個の岩が敵エリアにつぎつぎと落ちる。

入手方法
S　ストーンマンV3

No.145 ストーンマンV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…S

攻撃力…100

ストーンマンV2より威力がさらに高いバトルチップ。一度に落ちてくる岩の数が5つに増えた。合計で15個の岩が敵エリアに落ちる。

入手方法
S　ストーンマンV3

No.146 アイスマン

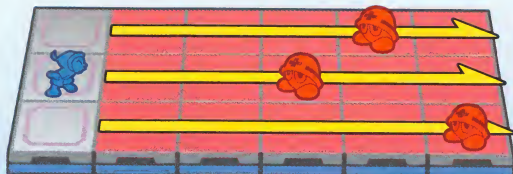
属性…水
レア度…★★★
コード…I

攻撃力…60

使用するとアイスマンが現われ、氷の柱を吹き出して敵エリア全体を攻撃する。氷の柱はすべての敵にダメージを与える。

入手方法
I　アイスマンV2、アイスマンV3

効果

アイスマン呼び出し中は時間が止まる。アイスマンは自エリアのいちばん左から吹雪を吐き、目の前のパネルから右側すべてを氷の柱で攻撃する。氷の柱は貫通する効果を持つ。

No.147 アイスマンV2

属性…水
レア度…★★★★
コード…I

攻撃力…80

アイスマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。貫通攻撃で敵エリアにいるすべての敵にダメージを与える。

入手方法
I　アイスマンV3

No.148 アイスマンV3

属性…水
レア度…★★★★★
コード…I

攻撃力…100

アイスマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。水属性を持っているので、炎属性の敵に有効だ。

入手方法
I　アイスマンV3

No.149 カラードマン

属性…水炎　レア度…★★★　コード…C

攻撃力…90

入手方法
C　カラードマンV2、カラードマンV3

カラードマンが水属性のアクアタワーと炎属性のフレイムタワーで上下の横1列を攻撃する。複数の敵を貫通してダメージを与えられる。

効果
時間が止まり、カラードマンが小カラードマンとともに出現。はじめに上の小カラードマンが前方1列を、つづけて下の小カラードマンが前方1列をアクアタワーで攻撃する。

No.150 カラードマンV2

属性…水炎　レア度…★★★★　コード…C

攻撃力…110

入手方法
C　カラードマンV3

カラードマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。上下の横1列に並んだ複数の敵にダメージを与える。

No.151 カラードマンV3

属性…水炎　レア度…★★★★★　コード…C

攻撃力…130

入手方法
C　カラードマンV3

カラードマンV2より威力がさらに高いバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。上下の横1列に並んだ複数の敵にダメージを与える。

No.152 エレキマン

属性…電気　レア度…★★★　コード…E

攻撃力…90

入手方法
E　エレキマンV2、エレキマンV3

エレキマンが現われ、敵がいるすべてのパネルに落雷攻撃をする。雷は電気属性を持ち、水属性の敵には倍のダメージを与える。

効果
画面が暗転し、エレキマンが出現。エレキマンは最後列中央のパネルに出現し、敵がいるパネルだけを狙って雷を落として同時に複数の敵にダメージを与える。

No.153 エレキマンV2

属性…電気
レア度…★★★★
コード…E

攻撃力…120

エレキマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。すべての敵に対してダメージを与えることができる。

入手方法
E　エレキマンV3

No.154 エレキマンV3

属性…電気
レア度…★★★★★
コード…E

攻撃力…150

エレキマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。電気属性を持っているので、水属性の敵に有効だ。

入手方法
E　エレキマンV3

No.155 ボンバーマン

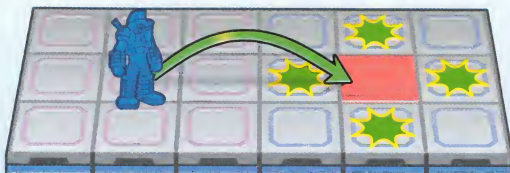
属性…炎
レア度…★★★
コード…B

攻撃力…120

ボンバーマンが現われ、敵エリアに爆弾を蹴り入れて攻撃する。爆弾の爆風は炎属性を持ち、木属性の敵には倍のダメージを与える。

入手方法
B　ボンバーマンV2、ボンバーマンV3

効　果

時間が止まり、ロックマンがいた位置にボンバーマンが出現。ボンバーマンは3つ前のパネルに爆弾を蹴りこむ。爆風は、落下地点とその上下左右の計5パネルに広がる。

No.156 ボンバーマンV2

属性…炎
レア度…★★★★
コード…B

攻撃力…140

ボンバーマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。敵が縦か横1列に並んだところを狙って爆弾を落とそう。

入手方法
B　ボンバーマンV3

No.157 ボンバーマンV3

属性…炎
レア度…★★★★★
コード…B

攻撃力…160

ボンバーマンV2より威力がさらに高いバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。木属性のウッドマンなどに使えば効果が期待できる。

入手方法
B　ボンバーマンV3

No.158 マジックマン

属性…無
レア度…★★★
コード…M

攻撃力…100

マジックマンが現われ、前方横1列を炎で攻撃する。まれにHPが高いウイルスも一撃で倒してしまうという特殊効果を持つ。

入手方法
M マジックマンV2、マジックマンV3

効果

時間が止まり、マジックマンが自エリア最後列中央に出現。マジックマンは前方横1列に炎が伸びていくマジックファイアで攻撃する。炎は敵に当たると止まる。

No.159 マジックマンV2

属性…無
レア度…★★★★
コード…M

攻撃力…120

マジックマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。攻撃は貫通しないが、敵を一撃で倒すことがある。

入手方法
M マジックマンV3

No.160 マジックマンV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…M

攻撃力…140

マジックマンV2より攻撃力がさらに上がっている。敵を一撃で倒す特殊効果を持っているのは変わらない。

入手方法
M マジックマンV3

No.161 ウッドマン

属性…木
レア度…★★★
コード…W

攻撃力…60

ウッドマンが現われ、地面を揺らして敵エリアのパネルの下から丸太を出現させる。丸太は前方に進んで敵を串刺しにする。

入手方法
W ウッドマンV2、ウッドマンV3

効果

時間が止まり、ウッドマンが自エリア中央に出現する。ウッドマンは敵エリア最前列の縦3パネルに丸太を呼び出し、そこから1パネルずつ前進する。丸太は貫通する効果を持つ。

No.162 ウッドマンV2

属性…木
レア度…★★★★
コード…W
攻撃力…80

入手方法
W ウッドマンV3

ウッドマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。丸太は敵を貫通して進み、敵エリア全体を攻撃する。

No.163 ウッドマンV3

属性…木
レア度…★★★★★
コード…W
攻撃力…100

入手方法
W ウッドマンV3

ウッドマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。木属性を持っているので、電気属性の敵に有効だ。

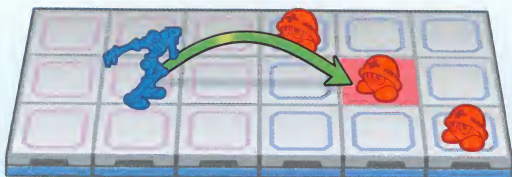
No.164 スカルマン

属性…無
レア度…★★★
コード…S
攻撃力…150

入手方法
S スカルマンV2、スカルマンV3

スカルマンが現われ、敵に自分の頭をぶつけて大ダメージを与える。攻撃力が高いので、ボスとのバトルで使うと効果的だ。

効 果

スカルマン呼び出し中は時間が止まり、ロックマンがいる場所にスカルマンが出現。スカルマンは自分の頭を放り投げ、もっともHPが高い敵1体にぶつけてダメージを与える。

No.165 スカルマンV2

属性…無
レア度…★★★★
コード…S
攻撃力…180

入手方法
S スカルマンV3

スカルマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。HPが高い敵に対して使い、大きなダメージを与えよう。

No.166 スカルマンV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…S
攻撃力…210

入手方法
S スカルマンV3

スカルマンV2より威力がさらに高くなっているが、攻撃力以外は変わらない。一撃必殺の切り札として通信対戦で使っても頼りになる。

No.167 シャークマン

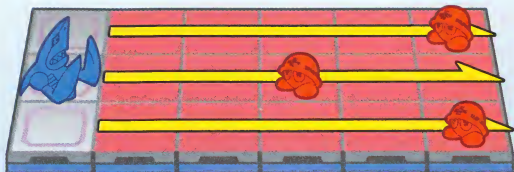
属性…水　レア度…★★★　コード…S

攻撃力…90

入手方法
S　シャークマンV2、シャークマンV3

シャークマンが現われ、パネルの下に潜ると縦1列に鮫のヒレが突き出る。ヒレは敵エリアに突っ込み、敵エリア全体を攻撃する。

効果

時間が止まり、シャークマンが自エリア最後列の中央に現われる。その後、縦1列に3つのヒレが現われ、前方に突き進んで攻撃する。ヒレは貫通する能力がある。

No.168 シャークマンV2

属性…水　レア度…★★★★　コード…S

攻撃力…110

入手方法
S　シャークマンV3

シャークマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。貫通攻撃ですべての敵にダメージを与える。

No.169 シャークマンV3

属性…水　レア度…★★★★★　コード…S

攻撃力…130

入手方法
S　シャークマンV3

シャークマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。水属性を持っているので、炎属性の敵に有効だ。

No.170 ファラオマン

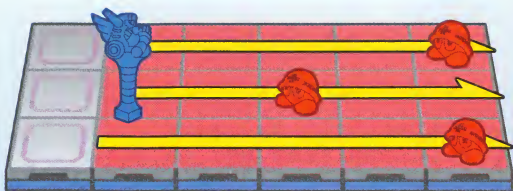
属性…無　レア度…★★★★★　コード…P

攻撃力…100

入手方法
P　ファラオマン、ファラオマンSP

時間が止まり、ファラオマンがカンオケとともに現われる。カンオケからはレーザーが発射され、敵エリア全体を攻撃する。

効果

3つのカンオケは縦にならんで出現する。カンオケが開き、そこから縦1列に3つのカンオケが落ちてきて、貫通能力を持つレーザーが前方に発射される。

No.171 ファラオマンV2

属性…無
レア度…★★★★★
コード…P

攻撃力…120

ファラオマンより威力が高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。貫通するレーザーで、エリア全体を攻撃する。

入手方法
P　ファラオマンSP

No.172 ファラオマンV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…P

攻撃力…140

ファラオマンV2より威力がさらに高くなったバトルチップ。攻撃力以外は変わらない。貫通するレーザーで、エリア全体を攻撃する。

入手方法
P　ファラオマンSP

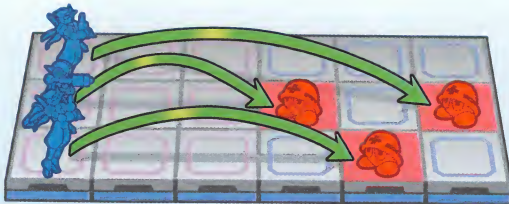
No.173 シャドーマン

属性…無
レア度…★★★★★
コード…S

攻撃力…80

シャドーマンとその分身2体が現われ、手裏剣を投げて敵を攻撃する。手裏剣は、1発あたり80のダメージを敵に与える。

入手方法
S　シャドーマン、シャドーマン2nd

効果
時間が止まり、シャドーマンが分身2体とともに自エリアに出現。手裏剣は敵が3体の場合は1発ずつ、2体の場合はHPが多いほうに2発、1体の場合は3発すべてが飛んでいく。

No.174 シャドーマンV2

属性…無
レア度…★★★★★
コード…S

攻撃力…90

シャドーマンより威力が高いバトルチップ。手裏剣1発の攻撃力が90にアップ。1体しかいない敵に対して使えば270ダメージを与える。

入手方法
S　シャドーマンSP

No.175 シャドーマンV3

属性…無
レア度…★★★★★
コード…S

攻撃力…100

シャドーマンV2より威力がさらに高くなった。手裏剣1発の攻撃力が100にアップ。1体しかいない敵に使えば300ダメージを与える。

入手方法
S　シャドーマンSP

プログラムアドバンス

プログラムアドバンス

学校にいる女の子がチョットだけヒントをくれるプログラムアドバンス。プログラムアドバンスとは、特定のバトルチップを特定の順番で選ぶことで、バトルチップに隠された能力を引き出すテクニックなのだ。通常のバトルチップより強力なものがほとんどで、発動の条件を知っていたら敵との対戦も楽になるはず。プログラムアドバンスの効果は3種類に大別できる。ここではすべての発動の条件を紹介しよう。

一定時間使い放題系

このプログラムアドバンスの種類は、一定の時間、特定の攻撃用バトルチップが弾数の制限なく何発でも発射できるようになる。さらにその時間内はロックマンが半透明になり、敵の攻撃を受けることがなくなるのだ。

←効果が持続する時間は画面左下に表示される。敵の攻撃を気にせずボタンを連射しよう。

ゼータキャノン1

5秒間、キャノンを連射可能

組み合わせ	
組み合わせ	キャノンA+キャノンB+キャノンC
	キャノンB+キャノンC+キャノンD
	キャノンC+キャノンD+キャノンE

ゼータキャノン2

5秒間、ハイキャノンを連射可能

組み合わせ	
組み合わせ	ハイキャノンF+ハイキャノンG+ハイキャノンH
	ハイキャノンG+ハイキャノンH+ハイキャノンI
	ハイキャノンH+ハイキャノンI+ハイキャノンJ

ゼータキャノン3

5秒間、メガキャノンを連射可能

組み合わせ	
組み合わせ	メガキャノンK+メガキャノンL+メガキャノンM
	メガキャノンL+メガキャノンM+メガキャノンN
	メガキャノンM+メガキャノンN+メガキャノンO

ゼータスプレッド

5秒間、スプレッドガンを連射可能

組み合わせ	
組み合わせ	スプレッドガンH+スプレッドガンI+スプレッドガンJ
	スプレッドガンI+スプレッドガンJ+スプレッドガンK
	スプレッドガンJ+スプレッドガンK+スプレッドガンL

ゼータラットン1

5秒間、ラットン1を連射可能

組み合わせ
- ラットン1A+ラットン1B+ラットン1C
- ラットン1B+ラットン1C+ラットン1D
- ラットン1C+ラットン1D+ラットン1E

ゼータラットン2

5秒間、ラットン2を連射可能

組み合わせ
- ラットン2F+ラットン2G+ラットン2H
- ラットン2G+ラットン2H+ラットン2I
- ラットン2H+ラットン2I+ラットン2J

ゼータラットン3

5秒間、ラットン3を連射可能

組み合わせ
- ラットン3K+ラットン3L+ラットン3M
- ラットン3L+ラットン3M+ラットン3N
- ラットン3M+ラットン3N+ラットン3O

ゼータアロー

5秒間、トリプルアローを連射可能

組み合わせ
- トリプルアローA+トリプルアローB+トリプルアローC
- トリプルアローB+トリプルアローC+トリプルアローD
- トリプルアローC+トリプルアローD+トリプルアローE

ゼータスピア

5秒間、トリプルスピアを連射可能

組み合わせ
- トリプルスピアF+トリプルスピアG+トリプルスピアH
- トリプルスピアG+トリプルスピアH+トリプルスピアI
- トリプルスピアH+トリプルスピアI+トリプルスピアJ

ゼータランス

5秒間、トリプルランスを連射可能

組み合わせ
- トリプルランスK+トリプルランスL+トリプルランスM
- トリプルランスL+トリプルランスM+トリプルランスN
- トリプルランスM+トリプルランスN+トリプルランスO

オメガキャノン1

10秒間、キャノンを連射可能

組み合わせ
- キャノンA+キャノンB+キャノンC+キャノンD+キャノンE

オメガキャノン2

10秒間、ハイキャノンを連射可能

組み合わせ
- ハイキャノンF+ハイキャノンG+ハイキャノンH+ハイキャノンI+ハイキャノンJ

オメガキャノン3

10秒間、メガキャノンを連射可能

組み合わせ メガキャノンK+メガキャノンL+メガキャノンM+メガキャノンN+メガキャノンO

オメガスプレッド

10秒間、スプレッドガンを連射可能

組み合わせ スプレッドガンH+スプレッドガンI+スプレッドガンJ+スプレッドガンK+スプレッドガンL

オメガラットン1

10秒間、ラットン1を連射可能

組み合わせ ラットン1A+ラットン1B+ラットン1C+ラットン1D+ラットン1E

オメガラットン2

10秒間、ラットン2を連射可能

組み合わせ ラットン2F+ラットン2G+ラットン2H+ラットン2I+ラットン2J

オメガラットン3

10秒間、ラットン3を連射可能

組み合わせ ラットン3K+ラットン3L+ラットン3M+ラットン3N+ラットン3O

オメガアロー

10秒間、トリプルアローを連射可能

組み合わせ トリプルアローA+トリプルアローB+トリプルアローC+トリプルアローD+トリプルアローE

オメガスピア

10秒間、トリプルスピアを連射可能

組み合わせ トリプルスピアF+トリプルスピアG+トリプルスピアH+トリプルスピアI+トリプルスピアJ

オメガランス

10秒間、トリプルランスを連射可能

組み合わせ トリプルランスK+トリプルランスL+トリプルランスM+トリプルランスN+トリプルランスO

複数チップ使用可能系

複数チップ使用可能系とは、まったく効果がちがう3種類の攻撃用バトルチップを、決められた順番に決められた回数使用できるようになるプログラムアドバンスのこと。つぎの攻撃が近距離攻撃なのか、遠距離攻撃なのかを覚えておかなければいけない。

ベータボム

スモールボム、クロスボム、ビッグボムの順にそれぞれ2回

組み合わせ スモールボムB+クロスボムB+ビッグボムB

BATTLECHIP ENEMY DATA MAP BASIC SYSTEM

ベータソード

ソード、ワイドソード、ロングソードの順にそれぞれ2回

組み合わせ ソードS+ワイドソードS+ロングソードS

ベータウェーブ

ショックウェーブ、ソニックウェーブ、ダイナウェーブの順にそれぞれ2回

組み合わせ ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC

ベータクエイク

アースクエイク1、アースクエイク2、アースクエイク3の順にそれぞれ2回

組み合わせ アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q

ジゴクボム

スモールボム、クロスボム、ビッグボムの順にそれぞれ2回

組み合わせ

スモールボムB+スモールボムB+クロスボムB+クロスボムB+ビッグボムB
スモールボムB+スモールボムB+クロスボムB+ビッグボムB+ビッグボムB
スモールボムB+クロスボムB+クロスボムB+ビッグボムB+ビッグボムB
スモールボムB+スモールボムB+スモールボムB+クロスボムB+ビッグボムB
スモールボムB+クロスボムB+クロスボムB+クロスボムB+ビッグボムB
スモールボムB+クロスボムB+ビッグボムB+ビッグボムB+ビッグボムB

ジゴクソード

ソード、ワイドソード、ロングソードの順にそれぞれ3回

組み合わせ

ソードS+ソードS+ワイドソードS+ワイドソードS+ロングソードS
ソードS+ソードS+ワイドソードS+ロングソードS+ロングソードS
ソードS+ワイドソードS+ワイドソードS+ロングソードS+ロングソードS
ソードS+ソードS+ソードS+ワイドソードS+ロングソードS
ソードS+ワイドソードS+ワイドソードS+ワイドソードS+ロングソードS
ソードS+ワイドソードS+ロングソードS+ロングソードS+ロングソードS

ジゴクウェイブ

ショックウェーブ、ソニックウェーブ、ダイナウェーブの順にそれぞれ3回

組み合わせ

ショックウェーブC+ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC
ショックウェーブC+ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC+ダイナウェーブC
ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC+ダイナウェーブC
ショックウェーブC+ショックウェーブC+ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC
ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ソニックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC
ショックウェーブC+ソニックウェーブC+ダイナウェーブC+ダイナウェーブC+ダイナウェーブC

ジゴククエイク

アースクエイク1、アースクエイク2、アースクエイク3の順にそれぞれ3回

組み合わせ

アースクエイク1Q+アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q
アースクエイク1Q+アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q+アースクエイク3Q
アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q+アースクエイク3Q
アースクエイク1Q+アースクエイク1Q+アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q
アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク2Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q
アースクエイク1Q+アースクエイク2Q+アースクエイク2Q+アースクエイク3Q+アースクエイク3Q

一撃必殺系

敵エリアを全体攻撃をするものや、攻撃範囲は狭いが攻撃力が高いものなどさまざまなものがある。ナビチップを組み合わせるものは、呼び出したネットナビの力を借りて攻撃をする。まったく新しい効果のものは、図を使って説明している(記号についてはP102を参照)。

←どの攻撃もアクションが派手。ロールやガッツマンなどが協力してくれるものもある。

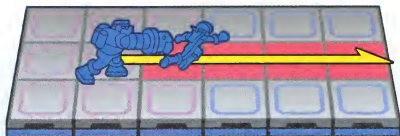
ライフセーバー

ロールの救援でHP全回復＋一定時間無敵状態

組み合わせ
バリアR+アクアオーラR+ロールR
バリアR+アクアオーラR+ロールV2R
バリアR+アクアオーラR+ロールV3R

ガッツシュート

敵1体に500ダメージ

ガッツマンがロックマンのいる場所に現われ、もっともHPが高い敵1体を狙ってロックマンを投げつける。

組み合わせ
メットガードG+ダッシュアタックG+ガッツマンG
メットガードG+ダッシュアタックG+ガッツマンV2G
メットガードG+ダッシュアタックG+ガッツマンV3G

ダブルヒーロー

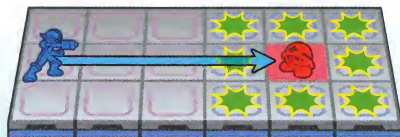
エリア全体の敵に400ダメージ

ロックマンがブルースとともに、前方のエリア全体をショットとソードのダブルアタックで攻撃する。

組み合わせ
ファイターソードB+ナイトソードB+パラディンソードB+ブルースB
ファイターソードB+ナイトソードB+パラディンソードB+ブルースV2B
ファイターソードB+ナイトソードB+パラディンソードB+ブルースV3B

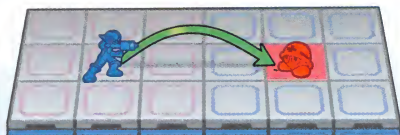
パワードキャノン

キャノン砲で敵に200ダメージ

ロックマンが巨大なキャノン砲で前方を攻撃。弾が敵に当たると隣接するすべてのパネルに爆風が広がる。

組み合わせ ショットガンK+クロスガンK+スプレッドガンK+メガキャノンK

ヘビースタンプ

敵1体に400ダメージ

暗転中にロックマンはHPがもっとも高い敵の頭上に現われ、そのまま足を分銅の形に変形させて落下する。

組み合わせ ガイアハンマー1C+ガイアハンマー2C+ガイアハンマー3C+アースクェイク3C

ビッグストレート

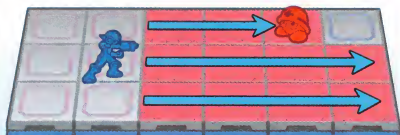
前方1列に250ダメージ

拳が巨大化し、前方横1列にパンチアタック。攻撃は貫通し、横に並んだすべての敵にダメージを与える。

組み合わせ ガッツパンチB+コールドパンチB+ダッシュアタックB

ブラッドレイン

敵全体から吸血攻撃

3本の巨大な注射器が敵を貫通して攻撃する。敵に与えたダメージの合計分、ロックマンのHPが回復する。

組み合わせ モスキート1A+モスキート2A+モスキート3A+ツナミA

デスストーム

エリア全体の敵に200ダメージ

巨大な扇風機で前方に竜巻を発生させる。竜巻に巻き込まれたすべての敵に200ダメージを与える。

組み合わせ タイフーンG+ハリケーンG+サイクロンG+パネルリターンG

一撃必殺系の有効度

一撃必殺系のプログラムアドバンスは、発動してからは攻撃中も画面が暗転していて、敵が動くことはない。攻撃範囲に捉えていれば、絶対にかわされることがないので、敵ネットナビ戦はもちろん他のプレーヤーとのネットバトルでも大変有効。事実、ガッツシュートを使うためにメットガードGは2枚以上チップフォルダに入れておいていいくらいだ。

←一撃必殺系プログラムアドバンスは、高い攻撃力と使いやすさが両立している。

←敵を攻撃範囲に捉えたらAボタン。絶対に敵にダメージを与える。

ENEMY DATA

ウィルス&ネットナビデータ

Chapter.04

ウィルス&ネットナビデータ編

ENEMY DATA
BATTLECHIP
MAP
BASIC SYSTEM

ウイルス&ネットナビデータ

ウイルス&ネットナビデータ編

ここからは、ロックマンが電脳世界で戦うことになるウイルスとネットナビのデータを公開しよう。ウイルスは動きのパターンを、ネットナビは数種類ある攻撃法とその対処法を図を使って解説したので、バスティングレベルを上げるために役立ててほしい。また、バトルチップ収集の参考になるように、出現場所と入手データも明記している。

ウイルス&ネットナビデータの見かた

❶ 敵のHPと属性、および攻撃方法

攻撃方法に関しては、攻撃力と属性のほか、敵がミサイルなど破壊可能なものを出す場合は、その耐久力も掲載。

❷ 出現エリア

敵が出現する電脳世界。ネットナビに関しては、出現する条件もあわせて掲載している。

❸ 入手データ

敵を倒すと入手できる、ゼニーの額もしくはバトルチップのデータ。

❹ 敵の移動、攻撃のパターンの解説

ウイルスはその動きを、ネットナビは攻撃パターンのうちいくつかを図で説明している。図で使われている記号については以下を参照。

図に使われている記号について

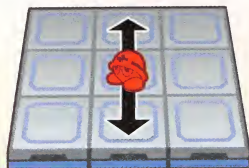
- 地上にいる敵を示す。全壊したパネルの上に乗ることはできない。
- 空中に浮いている敵を示す。全壊したパネルの上にも乗ることができる。
- パネル上をふつうに移動する敵の動き。移動中に攻撃を当てることができる。
- ワープしたり、地中を潜って移動する敵の動き。移動中に攻撃を当てることができない。

メットール系

メットール　メットール2nd　メットール3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
メットール	40	無	ショックウェーブ（攻：10／属：無）
メットール2nd	60	無	ソニックウェーブ（攻：40／属：無） メットガード
メットール3rd	100	無	ダイナウェーブ（攻：100／属：無） メットガード

攻撃パターン&攻略法

移動は縦のみ。ロックマンとおなじ横列に並び、横1列を攻撃する衝撃波攻撃をする。2体以上で登場した場合は順番に行動し、2nd、3rdは順番を待っているあいだ、メットガードで防御している。

名前	出現エリア	入手データ
メットール	レンジの電脳世界全域、学校の電脳世界全域、ピアノの電脳世界、デカオのパソコンの電脳世界、犬小屋の電脳世界、電話の電脳世界、インターネットエリア01・02・13	60～200Z、メットガード（A・G）、ショックウェーブ（C・K）
メットール2nd	信号の電脳世界01～03、デカオのパソコンの電脳世界、犬小屋の電脳世界、新型ゲーム機の電脳世界、クルマの電脳世界、大きなツボの電脳世界、インターネットエリア03・13	110～250Z、メットガード（G）、ソニックウェーブ（C・D・M）
メットール3rd	信号の電脳世界03～05、大きなツボの電脳世界、インターネットエリア05～08・13	160～300Z、メットガード（L）、ダイナウェーブ（C・M・S）

キャノーダム系

キャノーダム　キャノーダム2nd　キャノーダム3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
キャノーダム	50	無	キャノン（攻：10／属：無）
キャノーダム2nd	80	無	ハイキャノン（攻：40／属：無）
キャノーダム3rd	100	無	メガキャノン（攻：100／属：無）

攻撃パターン&攻略法

移動はしない。ロックマンがおなじ横列に立つとターゲットを前方に出し、ターゲットがロックマンを捉えるとキャノン系の攻撃をする。ターゲットをかわして、遠距離攻撃用チップでダメージを与えよう。

名前	出現エリア	入手データ
キャノーダム	レンジの電脳世界全域、学校の電脳世界全域、信号の電脳世界04、やいとの絵の電脳世界、犬小屋の電脳世界、新型ゲーム機の電脳世界、インターネットエリア01・13	60～200Z、キャノン（A・B・D）
キャノーダム2nd	水道局の電脳世界05・06、発電所の電脳世界01～03、新型ゲーム機の電脳世界、インターネットエリア03・13	160～300Z、ハイキャノン（F・G・H）
キャノーダム3rd	信号の電脳世界02・04・05、発電所の電脳世界04、インターネットエリア13	160～300Z、メガキャノン（K・M・O）

ギア系

ボルケルギア　ウォルタルギア

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ボルケルギア	80	炎	フレイムタワー(攻:15/属:炎)
ウォルタルギア	120	水	アクアタワー(攻:50/属:水)

攻撃パターン&攻略法

移動は縦のみ。ロックマンが正面に立つと上下どちらかのパネルに逃げ、一定間隔でフレイムタワーなどの攻撃をする。攻撃中は動かないが、フレイムタワーなどは進路を変えてを襲ってくるので注意すること。

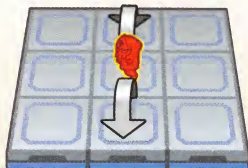
名前	出現エリア	入手データ
ボルケルギア	レンジの電脳世界02、信号の電脳世界01〜05、科学省の自動販売機の電脳世界、インターネットエリア02・10	110〜200Z、フレイムタワー(F・E・M)
ウォルタルギア	水道局の電脳世界全域、信号の電脳世界01・02・05、科学省の自動販売機の電脳世界	210〜350Z、アクアタワー(G・H・R)

ゴースラー系

ゴースラー　ゴースラー2nd　ゴースラー3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ゴースラー	50	無	舌攻撃(攻:15/属:無)
ゴースラー2nd	100	無	舌攻撃(攻:60/属:無)
			リカバリー50
ゴースラー3rd	120	無	舌攻撃(攻:120/属:無)
			リカバリー150

攻撃パターン&攻略法

ロックマンと列が並ぶとワープして逃げる。ロックマンがどこにいても目の前のパネルに攻撃のため現われるので、その瞬間を狙ってソードなどでダメージを与えよう。2nd、3rdはHPが減るとリカバリーを使う。

名前	出現エリア	入手データ
ゴースラー	学校の電脳世界02〜05、ピアノの電脳世界、コブン人形の電脳世界、新型ゲーム機の電脳世界	110〜250Z、リカバリー10(G)、インビジブル1(I・J・L)
ゴースラー2nd	水道局の電脳世界03〜06、虫メガネの電脳世界、インターネットエリア04	210〜250Z、リカバリー50(A)、リカバリー80(A)、インビジブル2(A・C・J)
ゴースラー3rd	インターネットエリア07・08・13	400Z、リカバリー10(C・L)、リカバリー30(C)、リカバリー50(E)、リカバリー80(L)、リカバリー120(L)、リカバリー150(G)、リカバリー200(A)、インビジブル3(N)

カブタンク系

カブタンク　カブタンク2nd　カブタンク3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
カブタンク	80	無	スモールボム(攻:15/属:無)
カブタンク2nd	120	無	クロスボム(攻:80/属:無)
カブタンク3rd	150	無	ビッグボム(攻:140/属:無)

攻撃パターン&攻略法

移動は縦のみ。一定間隔でロックマンがいるパネルを狙ってボム系の攻撃をしてくる。2ndはクロスボム、3ndがビッグボムを使う。3rdと戦う場合、自エリアの中央に撃たれないよう中央にいることは避けよう。

名前	出現エリア	入手データ
カブタンク	学校の電脳世界全域、デカオのパソコンの電脳世界	110〜250Z、スモールボム(B・D・O)
カブタンク2nd	インターネットエリア03	210〜350Z、クロスボム(B・D・H)
カブタンク3rd	WWWの電脳世界03、ハッキングロケットの電脳世界、インターネットエリア05〜08・13	360〜500Z、ビッグボム(B・O・T)

ハンディース系

ハンディース　ハンディース2nd　ハンディース3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ハンディース	80	無	カウントボム1(攻:30/属:無/耐:10)
ハンディース2nd	200	無	カウントボム2(攻:100/属:無/耐:10)
ハンディース3rd	300	無	カウントボム3(攻:200/属:無/耐:10)

攻撃パターン&攻略法

いつもは動かないが、一定時間たつと、カウントボムをセットするために地面に潜って敵エリア最前列に現われる。カウントボムを置いたあとしばらく動かない。2nd、3ndのちがいは、攻撃力とHPのみ。

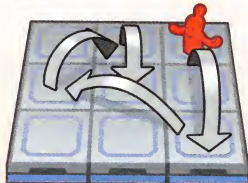
名前	出現エリア	入手データ
ハンディース	学校の電脳世界04〜05、WWWの電脳世界02	110〜250Z、カウントボム1(J・L)
ハンディース2nd	大型モニターの電脳世界、インターネットエリア04	260〜400Z、カウントボム2(C・J)
ハンディース3rd	WWWの電脳世界01・02・04	460〜600Z、カウントボム3(B・G・O)

ポワルド系

ポワルド　ポワルド2nd　ポワルド3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ポワルド	60	無	アースクェイク1(攻:20/属:無)
ポワルド2nd	120	無	アースクェイク2(攻:60/属:無)
ポワルド3rd	150	無	アースクェイク3(攻:100/属:無)

攻撃パターン&攻略法

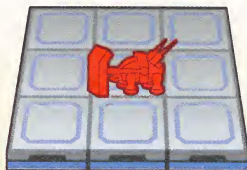
ジャンプしながら不規則に移動。一定間隔でロックマンの頭上にワープ、落下攻撃する。落下攻撃後はしばらく動かないので、そのスキを狙って攻撃しよう。2nd、3rdの攻撃は攻撃範囲が広いので注意。

名前	出現エリア	入手データ
ポワルド	学校の電脳世界全域、コブン人形の電脳世界、新型ゲーム機の電脳世界	110〜200Z、アースクェイク1(A・H・K・Q)
ポワルド2nd	信号の電脳世界03、バスの電脳世界	160〜300Z、アースクェイク2(B・C・Q)
ポワルド3rd	WWWの電脳世界02、ピアノの電脳世界、インターネットエリア04	260〜400Z、アースクェイク3(D・M・Q)

フロシェル系

フロシェル　フロシェル2nd　フロシェル3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
フロシェル	120	無	ミニボム(攻:40/属:無)
フロシェル2nd	200	無	ミニボム(攻:40/属:無)
フロシェル3rd	250	無	ミニボム(攻:40/属:無)

攻撃パターン&攻略法

移動はせず、ロックマンがいる場所を狙って爆弾を投げてくる。2ndは3個、3rdは5個の爆弾を同時に投げる。普段は盾を構えているので、一度ロックバスターで盾を弾いてからバトルチップで攻撃すること。

名前	出現エリア	入手データ
フロシェル	WWWの電脳世界01・02、ハッキングロケットの電脳世界	460〜600Z、メタルシールド(A・B・O・R・T)
フロシェル2nd	水道局にある自動販売機の電脳世界	2000Z
フロシェル3rd	インターネットエリア04	3000Z

ハルドボルズ系

ハルドボルズ　ハルドボルズ2nd　ハルドボルズ3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力／属性)
ハルドボルズ	60	無	ホウガン(攻:30/属:無)
ハルドボルズ2nd	70	無	ホウガン(攻:30/属:無)
ハルドボルズ3rd	80	無	ホウガン(攻:30/属:無)

攻撃パターン&攻略法

移動はしない。一定間隔でロックマンがいる場所にパネルを全壊させるホウガンを吐く。口を閉じているあいだはダメージを与えられない。ホウガンを吐くとき口を開けるので、そこを狙って攻撃すればOKだ。

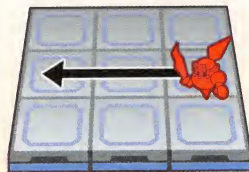
名前	出現エリア	入手データ
ハルドボルズ	WWWの電脳世界02、海外PETの電脳世界、インターネットエリア02	160〜300Z、ボウガン(H)
ハルドボルズ2nd	水道局にある自動販売機の電脳世界	2000Z
ハルドボルズ3rd	インターネットエリア04	3000Z

スウォーディン系

スウォーディン　スウォードラ　スウォータル

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力／属性)
スウォーディン	90	無	ソード(攻:60/属:無)
			ロングソード(攻:40/属:無)
			エリアスチール
スウォードラ	120	炎	ロングソード(攻:80/属:無)
			フレイムソード(攻:60/属:炎)
			エリアスチール
スウォータル	200	水	ロングソード(攻:80/属:無)
			アクアソード(攻:80/属:水)
			エリアスチール

攻撃パターン&攻略法

敵エリア最前列に移動し、ソード系の攻撃をする。ロックマンが自エリアの最後列にいて攻撃が届かない場合は、エリアスチールを使ってくる。相手が剣を振りかぶった瞬間に上か下のパネルに移動して攻撃を避け、そのスキに攻撃を狙おう。

名前	出現エリア	入手データ
スウォーディン	電話の電脳世界、インターネットエリア02・07・08・13	160〜300Z、ロングソード(D・S)、ワイドソード(S)
スウォードラ	信号の電脳世界03、バスの電脳世界、インターネットエリア02・13	160〜300Z、ソード(K)、フレイムソード(B・N)
スウォータル	水道局の電脳世界05〜06、信号の電脳世界03、バスの電脳世界、インターネットエリア02・13	260〜400Z、ソード(L・P)、アクアソード(N・P)

キオルシン系

キオルシン　バドラフト

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
キオルシン	80	無	突進(攻:30/属:無)
バドラフト	150	炎	突進(攻:150/属:炎) 地面の炎(攻:30/属:炎)

攻撃パターン&攻略法

上下移動を繰り返し、横列にロックマンが並ぶと突進してくる。バドラフトの場合、通過したパネル上に炎が残っている。突進のスピードはあまり速くないので、突進中に攻撃し、ぶつかる寸前でかわそう。

名前	出現エリア	入手データ
キオルシン	水道局の電脳世界全域、やいとの絵の電脳世界、電話の電脳世界、インターネットエリア01～03	60～200Z、ダッシュアタック(B・D・G)
バドラフト	ブラックボードの電脳世界、インターネットエリア09・14・16	360～450Z、バーニングボディ(E・F・K)

アーバルボーイ系

アーバルボーイ　アーバルボーイ2nd　アーバルボーイ3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
アーバルボーイ	100	水	トリプルアロー(攻:50/属:無)
アーバルボーイ2nd	150	水	トリプルスピア(攻:70/属:無)
アーバルボーイ3rd	200	水	トリプルランス(攻:120/属:無)

攻撃パターン&攻略法

縦1列をワープしながら上下移動する。パネルに止まるたび前方にターゲットを飛ばし、ロックマンを捉えると攻撃をする。ターゲットに捕まらないように逃げながらダメージを与えていこう。

名前	出現エリア	入手データ
アーバルボーイ	水道局の電脳世界全域、水道局地下のコントロール装置	210～250Z、トリプルアロー(A・B・C・D・E)
アーバルボーイ2nd	WWWの電脳世界03、サカナ屋の電脳世界、水道局地下のコントロール装置、インターネットエリア08	360～400Z、トリプルスピア(F・G・H・I・J)
アーバルボーイ3rd	インターネットエリア11	460～550Z、トリプルランス(K・L・N・O)

プクール系

プクール　プクールボウ

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
プクール	100	水	バブルスプレッド（攻：30/属：水）
プクールボウ	100	炎	ヒートスプレッド（攻：30/属：炎）

攻撃パターン&攻略法

移動せず、前方に大きな泡を吐き出す。泡はゆっくりバウンドしながらロックマンを追ってくる。泡はロックマンの攻撃を受けると爆発し、3×3パネルに水の爆風が広がる。泡の下をくぐってかわしながら攻撃だ。

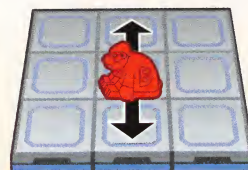
名前	出現エリア	入手データ
プクール	水道局の電脳世界03～06、信号の電脳世界01、バスの電脳世界、サカナ屋の電脳世界、水道局の自動販売機の電脳世界	210～350Z、バブルスプレッド（A・P・S）
プクールボウ	信号の電脳世界01、バスの電脳世界、水道局の自動販売機の電脳世界	210～350Z、ヒートスプレッド（F・G・K）

コルドベア系

コルドベア　コルドベア2nd　コルドベア3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
コルドベア	200	水	アイスキューブ（攻：100/属：水/耐：60）
コルドベア2nd	250	水	アイスキューブ（攻：60/属：水/耐：60）
コルドベア3rd	300	水	アイスキューブ（攻：60/属：水/耐：60）

攻撃パターン&攻略法

縦に移動し、ロックマンとおなじ横列に並ぼうとしながらアイスキューブを前方に吐き出す。アイスキューブは自エリアに残るので、ロックマンの行動範囲をせばめてしまう。アイスキューブをかわしながら攻撃だ。

名前	出現エリア	入手データ
コルドベア	WWWの電脳世界03、インターネットエリア10・11・13	460～600Z、アイスキューブ（A・C・L・M）
コルドベア2nd	水道局の電脳世界04	2000Z
コルドベア3rd	水道局の電脳世界04	2000Z

クモンペ系

クモンペ　クモンペ2nd　クモンペ3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
クモンペ	120	水	クラウド(攻:30/属:水)
クモンペ2nd	140	水	モアクラウド(攻:80/属:水)
クモンペ3rd	160	水	モストクラウド(攻:120/属:水)

攻撃パターン&攻略法

移動はせず、自エリアに雨雲を飛ばす。雨雲は同時に2個まで出現し、ロックマンのエリアを上下に移動しながらダメージを与える雨を降らせる。雨雲が通過しない安全な列に逃げて攻撃しよう。

名前	出現エリア	入手データ
クモンペ	水道局の電脳世界全域、水道局のテレビの電脳世界	210~350Z、クラウド(B・O・R)
クモンペ2nd	WWWの電脳世界03、弁当屋のレジの電脳世界、インターネットエリア11	460~600Z、モアクラウド(I・M・P)
クモンペ3rd	インターネットエリア14	460~600Z、モストクラウド(C・K・O)

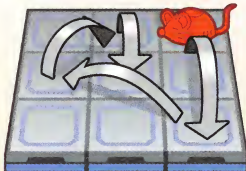
チュートン系

チュートン　チュートン2nd　チュートン3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
チュートン	60	無	ラットン1(攻:70/属:無/耐:20)
チュートン2nd	80	無	ラットン2(攻:85/属:無/耐:30)
チュートン3rd	100	無	ラットン3(攻:100/属:無/耐:40)

攻撃パターン&攻略法

ロックマンと同じ横列に並ぶのを避けながら敵エリア内をワープして自在に動き回る。一定間隔で発射されるネズミ型のミサイルは、ロックマンが横にいない場合、一度だけ方向を変え、ロックマンへと向かってくる。

名前	出現エリア	入手データ
チュートン	発電所の電脳世界全域、水道局のテレビの電脳世界、大型モニターの電脳世界	310~450Z、ラットン1(A・B・C・D)
チュートン2nd	インターネットエリア10	460~600Z、ラットン2(F・G・H・I)
チュートン3rd	インターネットエリア16	400~600Z、ラットン3(L・N・O)

ジーラ系

ジーラ　ジーラ2nd　ジーラ3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ジーラ	100	無	ステルスマイン1(攻:100/属:無)
ジーラ2nd	120	無	ステルスマイン2(攻:180/属:無) エリアスチール
ジーラ3rd	140	無	ステルスマイン3(攻:300/属:無) エリアスチール

攻撃パターン&攻略法

敵エリアの最後列を動かない。一定の間隔で自エリアのどこかに地雷をしかけるので、置かれた場所はよく見て覚えておくこと。早く倒さないと何個も置かれてしまう。2ndと3rdはエリアスチールも使用する。

名前	出現エリア	入手データ
ジーラ	インターネットエリア02・06・07・09	360～450Z、ステルスマイン1(G・H・M)
ジーラ2nd	インターネットエリア11	460～600Z、ステルスマイン2(C・J・L)
ジーラ3rd	インターネットエリア12	460～600Z、ステルスマイン3(A・B・T)

アモナキュール系

アモナキュール　アモナキュール2nd　アモナキュール3rd

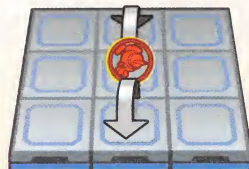
名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
アモナキュール	60	水	水柱(攻:80/属:水)
アモナキュール2nd	90	水	水柱(攻:120/属:水)
アモナキュール3rd	150	水	水柱(攻:160/属:水)

攻撃パターン&攻略法

ワープで縦移動をして、ロックマンとおなじ横列に並ぼうとする。ロックマンと列があうと水の柱で攻撃する。水属性のバリアに包まれており、ロックバスターなどでバリアを壊さないとダメージを与えられない。

名前	出現エリア	入手データ
アモナキュール	信号の電脳世界03～04、バスの電脳世界	260～350Zバブルラップ1(E・G・I)
アモナキュール2nd	インターネットエリア10	400～500Z、バブルラップ2(D・F・H・N)
アモナキュール3rd	ワイリーの絵の電脳世界	460～500Z、バブルラップ3(B・L・Q・R)

ジェリー系

ジェリー　ジェリーヒート　ビッグジェリー

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ジェリー	120	水	ツナミ(攻:200/属:水)
ジェリーヒート	150	炎	アカツナミ(攻:200/属:炎)
ビッグジェリー	200	水	オオツナミ(攻:300/属:水)

攻撃パターン&攻略法

ゆっくりと上下移動をしながら、ツナミ系攻撃をする。ツナミ系攻撃は自エリア全体攻撃でよけることが難しい。そのため、ツナミ系攻撃を出されるまえに弱点の属性の攻撃で早めに倒すこと。

名前	出現エリア	入手データ
ジェリー	信号の電脳世界02・04、バスの電脳世界、サカナ屋の電脳世界	260〜350Z、ツナミ(A・I)
ジェリーヒート	信号の電脳世界02〜04、バスの電脳世界	260〜350Z、アカツナミ(N・P)
ビッグジェリー	WWWの電脳世界04、ワイリーの絵の電脳世界、ハッキングロケットの電脳世界	460〜550Z、オオツナミ(H・Q)

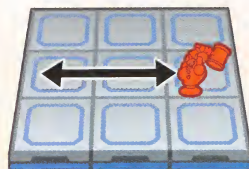
ガイアント系

ガイアント　ガイアント2nd　ガイアント3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ガイアント	150	無	ガイアハンマー1(攻:200/属:無)
ガイアント2nd	200	無	ガイアハンマー2(攻:300/属:無)
ガイアント3rd	300	無	ガイアハンマー3(攻:400/属:無)

攻撃パターン&攻略法

通常は後方で台座に乗っているが、一定の間隔でガイアハンマーを繰り出す。ガイアハンマーの効果、対処法はツナミとおなじ。攻撃時以外は石のような色をしていてどんな攻撃でも1ダメージしか与えられない。

名前	出現エリア	入手データ
ガイアント	インターネットエリア05、07〜09	360〜500Z、アイアンボディ(R)、ガイアハンマー1(C・D・T)
ガイアント2nd	インターネットエリア12	460〜600Z、アイアンボディ(Q)、ガイアハンマー2(C・K・S)
ガイアント3rd	インターネットエリア16	460〜600Z、アイアンボディ(C)、ガイアハンマー3(C・M)

ミノゴロモン系

ミノゴロモン　ミノゴロモン2nd　ミノゴロモン3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ミノゴロモン	100	木	ウッディタワー(攻:100/属:木)
ミノゴロモン2nd	250	木	ウッディタワー(攻:140/属:木)
ミノゴロモン3rd	120	木	ウッディタワー(攻:180/属:木) リカバリー120

攻撃パターン&攻略法

通常はパネルのはるか上、画面の外にいるためどんな攻撃でもダメージを与えることができない。攻撃時のみ姿を見せるが、その場所は縦1列のどこか。影のある場所に先回りして攻撃しよう。

名前	出現エリア	入手データ
ミノゴロモン	弁当屋のレジの電脳世界、インターネットエリア05～09	360～500Z、ウッディタワー(B・C・K)
ミノゴロモン2nd	インターネットエリア14・15	460～550Z、リーフシールド(C・Q)
ミノゴロモン3rd	インターネットエリア15	460～600Z、テンジョウウラ(B)

サテラ系

サテラ　サテラ2nd　サテラ3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
サテラ	200	無	ロックオン1(攻:60/属:無)
サテラ2nd	240	無	ロックオン2(攻:100/属:無)
サテラ3rd	300	無	ロックオン3(攻:160/属:無)

攻撃パターン&攻略法

移動せず前方にターゲットを飛ばす。ターゲットは自エリアを8の字に動き、ロックマンをとらえるとバルカン掃射が始まる。攻撃は最高で1回に2発ヒットする。戦闘が長引くとやっかいなので早めに倒すこと。

名前	出現エリア	入手データ
サテラ	WWWの電脳世界04、ワイリーの絵の電脳世界	460～600Z、ロックオン1(D・H・I)
サテラ2nd	インターネットエリア10・14	460～600Z、ロックオン2(E・G・H)
サテラ3rd	インターネットエリア16	460～600Z、ロックオン3(D・K・N)

ファンカー系

ファンカー　ファンカー2nd　ファンカー3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ファンカー	100	無	竜巻(攻:80/属:無)
ファンカー2nd	140	無	竜巻(攻:120/属:無)
ファンカー3rd	180	無	竜巻(攻:160/属:無)

攻撃パターン&攻略法

移動せず、一定間隔で前方に小さな竜巻を飛ばす。竜巻はファンカーと3ndは3パネル、2rdなら5パネルぶんロックマンを追いかけるか、一定距離たつと消える。竜巻をさけながら攻撃を狙おう。

名前	出現エリア	入手データ
ファンカー	発電所の電脳世界02〜04	310〜450Z、タイフーン(A・B・G)
ファンカー2nd	インターネットエリア12	460〜600Z、ハリケーン(G・I・J)
ファンカー3rd	ワイリーの絵の電脳世界、インターネットエリア15	460〜600Z、サイクロン(F・G・H)

パララ&リモコゴロー系

パララ&リモコゴロー　パララ&リモコゴロー2nd　パララ&リモコゴロー3rd

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
パララ&リモコゴロー	80	電	リモコゴロー1(攻:100/属:電気)
パララ&リモコゴロー2nd	100	電	リモコゴロー2(攻:150/属:電気)
パララ&リモコゴロー3rd	120	電	リモコゴロー3(攻:200/属:電気)

攻撃パターン&攻略法

操縦役のパララは移動しない。攻撃役のリモコゴローは自エリア上空から、雷で攻撃をする。ロックマンがいないパネルに落雷した場合、パネルは全壊してしまう。自エリアがなくなるまえにパララを倒すこと。

名前	出現エリア	入手データ
パララ&リモコゴロー	発電所の電脳世界03〜04、ワイリーの絵の電脳世界、学校前のクルマ、インターネットエリア06	310〜450Z、リモコゴロー1(A・C・O)
パララ&リモコゴロー2nd	ワイリーの絵の電脳世界、インターネットエリア	360〜500Z、リモコゴロー2(D・E・I)
パララ&リモコゴロー3rd	インターネットエリア14	460〜600Z、リモコゴロー3(G・P・Q)

ビリー系

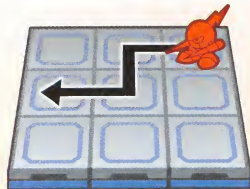
ビリー　ビリー2nd　ビリー3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
ビリー	100	電	サンダーボール1（攻：100/属：電気）
ビリー2nd	150	電	サンダーボール2（攻：140/属：電気）
ビリー3rd	200	電	サンダーボール3（攻：180/属：電気）

攻撃パターン&攻略法

1パネルずつ、ロックマンめざして敵エリア内を自由に移動しながら一定間隔でサンダーボールを放つ。サンダーボールはゆっくりしたスピードでロックマンのほうへ向かってきて、4パネルぶん移動して消える。

名前	出現エリア	入手データ
ビリー	発電所の電脳世界全域、インターネットエリア03	310～450Z、サンダーボール1（A・G・S）
ビリー2nd	海外PETの電脳世界、WWWの電脳世界04、ワイリーの絵の電脳世界	460～600Z、サンダーボール2（F・I・L）
ビリー3rd	インターネットエリア14	460～600Z、サンダーボール3（D・F・N）

プログ系

プログ・マークワン　プログ・マークツー　プログ・マークスリー

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
プログ・マークワン	150	電	エレキサークル1（攻：100/属：電気） エリアスチール
プログ・マークツー	200	電	エレキサークル2（攻：100/属：電気） エリアスチール
プログ・マークスリー	250	電	エレキサークル3（攻：100/属：電気） エリアスチール

攻撃パターン&攻略法

敵エリア最前列に向かって移動後、一定間隔でエレキサークルを出す。攻撃が届かない位置にロックマンがいるとエリアスチールを使う。接近して攻撃後、反撃される瞬間に一時後ろに下がる、という戦法が有効だ。

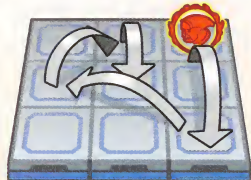
名前	出現エリア	入手データ
プログ・マークワン	発電所の電脳世界01～03	310～450Z、エレキサークル1（G・N・P）
プログ・マークツー	発電所の電脳世界02～04	310～400Z、エレキサークル2（C・J・L）
プログ・マークスリー	発電所の電脳世界03・04	310～400Z、エレキサークル3（A・B・T）

メガリア系

メガリア　メガリア2nd　メガリア3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
メガリア	200	無	フェイスアタック（攻：100/属：無）
メガリア2nd	250	無	フェイスアタック（攻：160/属：無）
メガリア3rd	300	無	フェイスアタック（攻：240/属：無）

攻撃パターン&攻略法

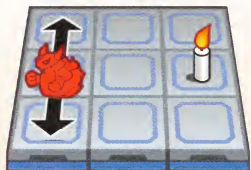
敵エリア内を動き回り、顔を飛ばしてくる。メガリアを包むオーラは、メガリアは水、2ndは炎、3rdは木の属性を持つ。オーラを消すには、上に表示された数字以上の攻撃か、オーラの属性に強い攻撃を当てること。

名前	出現エリア	入手データ
メガリア	WWWの電脳世界03・04、ワイリーの絵の電脳世界、インターネットエリア16	360〜450Z、アクアオーラ（L・R・S）
メガリア2nd	WWWの電脳世界02・04、インターネットエリア15・16	500〜580Z、フレイムオーラ（B・I）
メガリア3rd	ハッキングロケットの電脳世界、インターネットエリア16	460〜600Z、ウッドオーラ（F）

キャンデービル系

キャンデービル　キャンデービル2nd　キャンデービル3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
キャンデービル	160	炎	火の玉（攻：100/属：炎） リモローソク1（耐：20）
キャンデービル2nd	200	炎	火の玉（攻：150/属：炎） リモローソク2（耐：50）
キャンデービル3rd	300	炎	火の玉（攻：200/属：炎） リモローソク3（耐：10）

攻撃パターン&攻略法

本体は敵エリア最前列を上下に移動し、おなじ横列に並ぼうとする。やっかいなのは本体の後ろに立つローソク。本体がダメージを受けると、後ろにいるローソクがHPを回復させる。まずはローソクを破壊しよう。

名前	出現エリア	入手データ
キャンデービル	虫メガネの電脳世界	260〜350Z、リモローソク1（C・P・S）
キャンデービル2nd	WWWの電脳世界01・04、ワイリーの絵の電脳世界、インターネットエリア15	460〜600Z、リモローソク2（B・E・G）
キャンデービル3rd	ツボの電脳世界	460〜600Z、リモローソク3（A・H・M）

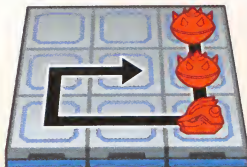
ダイジャン系

ダイジャン　ダイジャンボルト　ダイジャンメラル

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
ダイジャン	200	木	ダイナウェーブ（攻：200/属：木）
			エッグスネーク1（攻：200/属：木/耐：30）
ダイジャンボルト	250	電	電磁弾（攻：200/属：電気）
			エッグスネーク2（攻：200/属：電気/耐：30）
ダイジャンメラル	300	炎	火の玉（攻：200/属：炎）
			エッグスネーク3（攻：200/属：炎/耐：30）
			地面の炎（攻：100/属：炎）

攻撃パターン&攻略法

頭と腹、腰の3つのユニットが、敵エリア内を自在に動き回る。ダメージを与えられるのは頭部だけで、腹に攻撃を当てても効果はない。さまざまな攻撃を持つが、自エリアにヘビを落とすエッグスネークが中心だ。

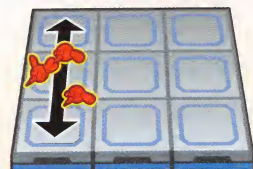
名前	出現エリア	入手データ
ダイジャン	WWWの電脳世界01、ハッキングロケットの電脳世界、インターネットエリア12・14	460～600Z、エッグスネーク1（B・E・M）
ダイジャンボルト	ワイリーの絵の電脳世界、インターネットエリア14	460～550Z、エッグスネーク2（C・E・P）
ダイジャンメラル	ハッキングロケットの電脳世界	460～550Z、エッグスネーク3（A・C・S）

チクリート系

チクリート　チクリート2nd　チクリート3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
チクリート	200	無	モスキート1（攻：50/属：無）
チクリート2nd	200	無	モスキート2（攻：100/属：無）
チクリート3rd	200	無	モスキート3（攻：200/属：無）

攻撃パターン&攻略法

上下移動を繰り返し、ロックマンとおなじ横列上に並ぶと突進攻撃をしてくる。ロックマンが攻撃を受けてしまうと、そのぶんチクリートのHPが回復する。向かってくるところを攻撃し、直前でかわそう。

名前	出現エリア	入手データ
チクリート	虫メガネの電脳世界、インターネットエリア05・06・08	360～500Z、モスキート1（A・K・O）
チクリート2nd	インターネットエリア11	460～600Z、モスキート2（A・N・T）
チクリート3rd	インターネットエリア15	460～600Z、モスキート3（A・F・Q）

ポイットン系

ポイットン　ポイットン2nd　ポイットン3rd

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
ポイットン	100	木	ダイナマイト1（攻:200/属:無/耐:30）
ポイットン2nd	250	木	ダイナマイト2（攻:200/属:無/耐:30）
ポイットン3rd	300	木	ダイナマイト3（攻:200/属:無/耐:30）

攻撃パターン&攻略法

縦列を上下に移動し、攻撃時のみ前列にワープして自エリアにダイナマイトをしかける。ダイナマイトは3種類あり、それぞれセンサーの出る方向が異なる。センサーに触れると爆発、ダメージを受けてしまう。

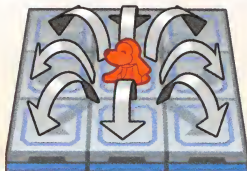
名前	出現エリア	入手データ
ポイットン	弁当屋のレジの電脳世界、インターネットエリア04	360~500Z、ダイナマイト1（B·O·Q）
ポイットン2nd	インターネットエリア12	460~600Z、ダイナマイト2（A·C·K）
ポイットン3rd	ブラックボードの電脳世界	460~600Z、ダイナマイト3（G·K·M）

ラッシュ

ラッシュ

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
ラッシュ	10	無	エスケープ

攻撃パターン&攻略法

攻撃を当てるたびに地中に隠れる。すぐにパネル上に顔を出すが、その場所はランダム。どんな攻撃でも1ダメージしかあたえられない。出てきた瞬間に攻撃しないとエスケープを使って逃げてしまう。

名前	出現エリア	入手データ
ラッシュ	インターネットエリア13~15	ユカシタ（C·D·H·K·N）

ファイアマン

WWWの火野ケンイチ（ヒノケン）のネットナビ。シナリオ1に登場する、レンジ連続火噴き事件の犯人。レンジの電脳世界に侵入して火事を発生させていた。ヒノケン同様に乱暴でケンカっぱやく、炎や爆弾を使った攻撃を得意としているが、主人とのコンビネーションはたいしたことがない。

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
ファイアマン	300	炎	ファイアアーム（攻：20/属：炎）
			フレイムタワー（攻：15/属：炎）
			バーナーボム（攻：10/属：炎/耐：8）
ファイアマンV2	400	炎	ファイアアーム（攻：20/属：炎）
			フレイムタワー（攻：15/属：炎）
			バーナーボム（攻：10/属：炎/耐：8）
ファイアマンV3	500	炎	ファイアアーム（攻：20/属：炎）
			フレイムタワー（攻：15/属：炎）
			バーナーボム（攻：10/属：炎/耐：8）

名前	出現エリア（条件）	入手データ
ファイアマン	レンジの電脳世界02	1000Z
ファイアマンV2	インターネットエリア02	ファイアマン(F)
ファイアマンV3	インターネットエリア02（ファイアマンV2撃破後）	500～2000Z、ファイアマン(F)、ファイアマンV2(F)、ファイアマンV3(F)

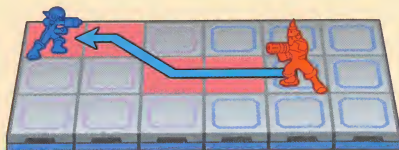
ファイアマンの動き&攻略法

敵エリアをランダムに動き回ったあと、フレイムタワーやバーナーボム、横1列を攻撃するファイアアームなどを使ってくる。攻撃するときに動きが止まるため、ショットガン、ソードなどのすばやくダメージを与えられるバトルチップを中心にして戦おう。

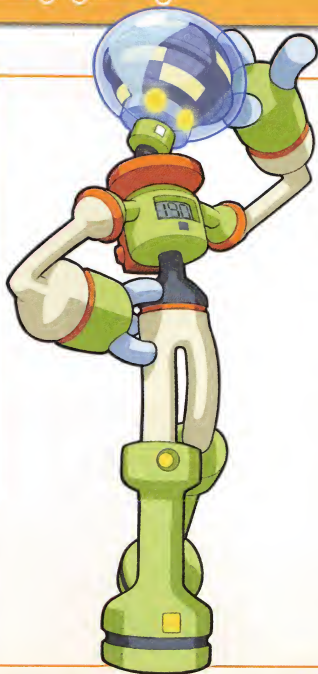
←発射するまでに時間がかかるバトルチップではよけられてしまうことが多い。

フレイムタワー

この攻撃に注意

ロックマンめがけて誘導する炎を出す。自エリア最前列で、敵と横列がおなじにならないようにしておけば受けることはない。フレイムタワー中はファイアマンは動けないので、発射に時間のかかるチップを命中させるチャンスだ。

バーナーボム

この攻撃に注意

ロックマン側のエリアに向けて爆弾を3つ発射する。爆弾は赤く点滅したあとで爆発し、その場所に炎を残す。爆弾の耐久力は8で、赤く点滅しているあいだに攻撃すれば壊すことができる。なお、この攻撃中もファイアマンは動かない。

ナンバーマン

WWWの日暮闇太郎のネットナビ。シナリオ2のスクールジャック事件の犯人で、秋原小学校の電脳世界に侵入し、学校中にWWWの教育プログラムを流していた。ロックマンに倒されたあとはヒグレヤのゲーム機で子どもたちのネットバトルの相手をしている。日暮のぼうだいなチップデータを管理するため数字の扱いにたけており、計算が得意。ネットバトルのときも、おもに数字に関係した攻撃をしてくる。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ナンバーマン	500	無	ナンバーボール(攻:20/属:無)
			カウントボム(攻:40/属:無/耐:10)
			サイコロボム(攻:出目×10/属:無/耐:10)
ナンバーマンV2	600	無	ナンバーボール(攻:20/属:無)
			カウントボム(攻:40/属:無/耐:10)
			サイコロボム(攻:出目×10/属:無/耐:10)
ナンバーマンV3	700	無	ナンバーボール(攻:20/属:無)
			カウントボム(攻:40/属:無/耐:10)
			サイコロボム(攻:出目×10/属:無/耐:10)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ナンバーマン	学校の電脳世界05	1500Z
ナンバーマンV2	ヒグレヤ	ナンバーマン(N)
ナンバーマンV3	ヒグレヤorWWWの研究所	500~2000Z、ナンバーマン(N)、ナンバーマンV2(N)、ナンバーマンV3(N)

ナンバーマンの動き&攻略法

ナンバーマンは自分のエリアの最後列の中央から動かない。そのため、ボム系やアースクエイク系のバトルチップなどで敵のいる場所を直接狙うといい。攻撃は、HPが多いときはナンバーボム、HPが減ってくるとカウントボムとサイコロボムを使ってくる。

←貫通攻撃を使えば、ナンバーボールを破壊しつつナンバーマンを攻撃できる。

ナンバーボール

この攻撃に注意

数字が書いてある爆弾を、ナンバーマンの前の縦3列に発射する。爆弾には数字が書いてあり、その数字ぶんの耐久力をもっている。ナンバーボムをロックバスターで破壊する場合は、数字がいちばん小さい爆弾を壊すようにしよう。

サイコロボム

この攻撃に注意

自エリアの最前列のどこかに、サイコロ型の爆弾を落とす。威力は、サイコロの出た目で決まり、爆発したらかわすことはできない。目が決まってから爆発するまでのあいだにダメージを与えれば壊すことができる(耐久力は10)。

ガッツマン

熱斗の同級生、デカオのネットナビ。バツグンのパワーをもち、ほかのネットナビとくらべると体も大きい。オペレーターのデカオとおなじく男気あふれる性格で、ピンチにおちいったロックマンを助けてくれることもある。攻撃はパワーにたよったものが多く、相手側のパネルを壊してしまったりする。

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
ガッツマン	200	無	ショックウェーブ（攻：20/属：無）
			ガッツパンチ（攻：30/属：無）
			ガッツハンマー（攻：20/属：無）
ガッツマンV2	400	無	ショックウェーブ（攻：20/属：無）
			ガッツパンチ（攻：30/属：無）
			ガッツハンマー（攻：20/属：無）
ガッツマンV3	600	無	ショックウェーブ（攻：60/属：無）
			ガッツパンチ（攻：90/属：無）
			ガッツハンマー（攻：60/属：無）

名前	出現エリア（条件）	入手データ
ガッツマン	デカオの家or5A教室	なし
ガッツマンV2	デカオの家	なし
ガッツマンV3	デカオの家orWWWの研究所	500～2000Z、ガッツパンチ（B・M）、ガッツマン（G）、ガッツマンV2（G）、ガッツマンV3（G）

ガッツマンの動き&攻略法

ガッツマンが使う攻撃のうち、ガッツパンチとガッツハンマーは、ロックマンが中列か最後列にいると攻撃を受けないぞ。ガッツマンの攻撃はリーチの短いものか、床をはうショックウェーブしかない。そのため、壊れたパネルの後ろは安全な場所となることを覚えておこう。

⬅ガッツマンはすばやいので、むやみにバトルチップを使わないほうがいい。

ショックウェーブ

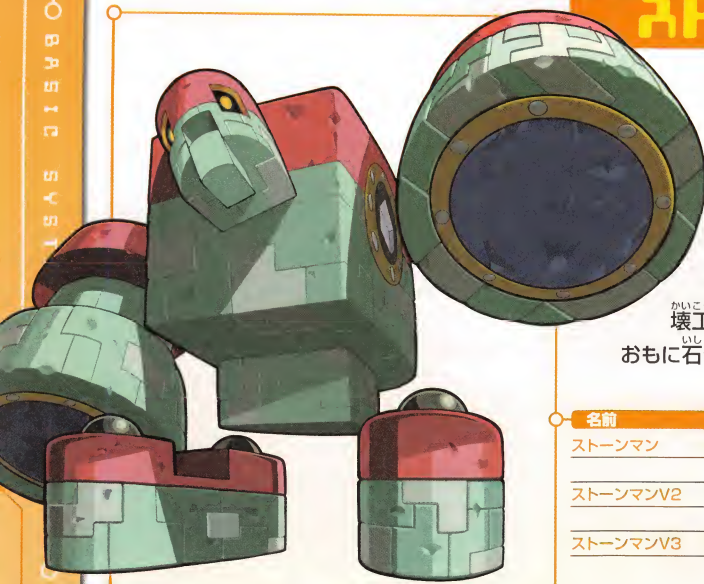
この攻撃に注意

腕をふりあげ、横1列を貫通する衝撃波をはなつ。おなじ列にいなければ攻撃を受けないので、かわすのは簡単だ。また、おなじモーションから横1列のパネルを半分壊れた状態にするガッツハンマーという攻撃をしてくることもある。

ガッツパンチ

この攻撃に注意

目の前にいる敵に、思いきり振りかぶってから強烈なパンチをくりだす。ガッツマンのしてくる攻撃のなかでは、もっとも高い攻撃力をもっている。ただしリーチが短いため、中列もしくは最後列にいれば当たることはない。

ストーンマン

WWWが作り出したオペレータがいないネットナビで、人格はほとんどない。シナリオ3のメトロライン落石事件の犯人。自動プログラムによって電脳世界をうろつきまわり、WWWのために破壊工作を行なっている。攻撃は、おもに石や岩を利用したものだ。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ストーンマン	600	無	岩(攻:30/属:無)
			レーザー(攻:70/属:無)
ストーンマンV2	700	無	岩(攻:30/属:無)
			レーザー(攻:70/属:無)
ストーンマンV3	800	無	岩(攻:30/属:無)
			レーザー(攻:70/属:無)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ストーンマン	インターネットエリア02	2000Z
ストーンマンV2	インターネットエリア03	ストーンマン(S)
ストーンマンV3	インターネットエリア03(ストーンマンV2撃破後)	500~2000Z、ストーンマン(S)、ストーンマンV2(S)、ストーンマンV3(S)

ストーンマンの動き&攻略法

ストーンマンは敵エリアの最後列の中央から動かない。かわされることはないので、威力の大きいバトルチップをどんどん当てていこう。攻撃は、ストーンキューブでこちらの動ける範囲をせまくしたのちに3回連続で3つずつ落としてくる岩と、横1列を攻撃してくるレーザーの2種類だ。

⬅ストーンキューブは邪魔なので、バトルチップを使って破壊しよう。

イワ

この攻撃に注意

ロックマン側のエリアのどこか3ヶ所に、ランダムで岩を落としてくる。岩が落ちてくる直前に影が見えるので、うまくかわしていこう。岩は3回連続で落としてくるので、敵の攻撃中はよけることに専念したほうが安全だろう。

レーザー

この攻撃に注意

ストーンマンのHPが減るとしてくる攻撃。レーザー砲台を地中から出現させ、横1列を攻撃するレーザーを発射する。レーザー砲台にはいくら攻撃してもダメージは与えられない。砲台が出現したら、ちがう横列に逃げよう。

ウッドマン

自然食の弁当屋をしている少女、サロマのネットナビ。サロマのホームページをハッキングから守り、侵入してくるウイルスを撃退している。とてもやさしい心をもち、ふだんはおとなしいのだが、サロマのために勇敢に戦うこともある。戦闘では、自然の力を利用した攻撃をしてくる。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ウッドマン	500	木	ウッディタワー(攻:50/属:木)
			デスフォレスト(攻:50/属:木)
ウッドマンV2	600	木	ウッディタワー(攻:50/属:木)
			デスフォレスト(攻:50/属:木)
ウッドマンV3	700	木	ウッディタワー(攻:50/属:木)
			デスフォレスト(攻:50/属:木)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ウッドマン	官庁街	2000Z
ウッドマンV2	官庁街	ウッドマン(W)
ウッドマンV3	官庁街	500~2000Z、ウッドマン(W)、ウッドマンV2(W)、ウッドマンV3(W)

ウッドマンの動き&攻略法

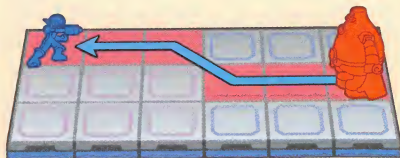
ウッドマンは動きがにぶく、攻撃を命中させるのはむずかしいことではない。しかし、その攻撃はデスフォレストをはじめとしてかわしづらいものが多いため、ロックマンのほうも無傷というわけにはいかないはずだ。威力の高いバトルチップをたくさん用意して短期決戦をいどもう。

rockman.exe LV. 80
HP 668
ウッドアーマー
ATTACK
RAPID
CHARGE
どのキノウをきょうかするの?

←対ウッドマン戦では、ウッドアーマーかフレイムアーマーを装備しておこう。

ウッディタワー

この攻撃に注意

自分のエリアのどこかにタネを投げ、ロックマンめがけて誘導してくる木のヤリを発生させる。ヤリではなく木がはえてきたら、すぐに壊しにいくこと。やがてリンゴがなるのだが、ウッドマンがそのリンゴを取るとHPが回復してしまうのだ。

デスフォレスト

この攻撃に注意

ロックマン側のエリアのうち4~5ヶ所に木のヤリを発生させて攻撃する。ヤリが発生するパネルは攻撃直前にオレンジ色に一瞬だけ光るが、これを見てからかわすのはとてもむずかしい。ある程度はくらってしまうことを覚悟しておこう。

BATTLECHIP ENEMY DATA
BASIC SYSTEM MAP

アイスマン

水道局につとめる氷川清次のネットナビ。シナリオ4でWWWにむすこを人質にとられた氷川さんの命令で、水を止めたり、浄水プログラムを停止させたりしている。本来は児童用に開発されたネットナビのため、性格もどこか子どもっぽいものがあるが、氷川さんによってかなり改造されているので性能は高い。氷を使った攻撃を得意としている。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
アイスマン	500	水	フリーズボム(攻:30/属:水)
			アイスキューブ(攻:60/属:水)
アイスマンV2	600	水	フリーズボム(攻:30/属:水)
			アイスキューブ(攻:60/属:水)
アイスマンV3	700	水	フリーズボム(攻:30/属:水)
			アイスキューブ(攻:60/属:水)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
アイスマン	水道局の電脳世界06	2500Z
アイスマンV2	水道局コントロールルーム	アイスマン(I)
アイスマンV3	水道局コントロールルームorWWWの研究所	500～2000Z、アイスマン(I)、アイスマンV2(I)、アイスマンV3(I)

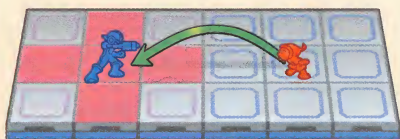
アイスマンの動き&攻略法

アイスマンは、ランダムに動き回ったあとでロックマン側の最前列のパネルにアイスキューブを発生させ、その後フリーズボムを投げてくる。アイスキューブはかならず上の列から下へ発生させるので、ショックウェーブなどの貫通攻撃を使うと、アイスキューブごしに攻撃できる。

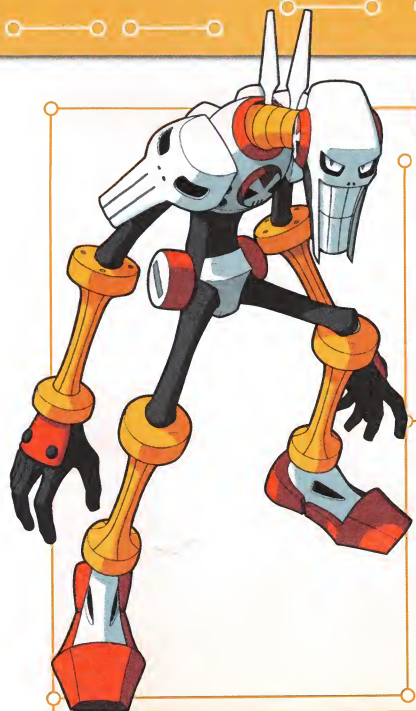
←電気属性の攻撃とアーマーはウッドアーマーかアクアアーマーが有利だ。

フリーズボム

この攻撃に注意

十字に氷の柱を発生させる爆弾を投げつける。アイスボムがきたらいちばん上か下の列から、反対側(下もしくは上)に大きくよければかわすことができる。アイスボムは、基本的にはアイスキューブを発生させたあとに投げてくる。

アイスキューブ

この攻撃に注意

目の前にアイスキューブを発生させる。最前列にいるとダメージをうけるので、中列か最後列にいよう。アイスマンの目の前のパネルにすでにアイスキューブがあった場合は、そのアイスキューブを蹴って攻撃してくるので注意すること。

スカルマン

デンサンタウンでこっとう屋を開いている少女、みゆきのネットナビ。ガイコツのような不気味な外見をしている。性格に関する改造や強化はとくにされていないため、人格はほとんどないが、オペレータのみゆきとの精神的なつながりは深いものがある。戦闘では、みずからの腕や頭を飛ばして敵を攻撃する。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
スカルマン	600	無	オニビ(攻:80/属:炎)
			ボーンストーカー(攻:80/属:無/耐:60)
			シャレコーベイ(攻:100/属:無)
スカルマンV2	700	無	オニビ(攻:80/属:炎)
			ボーンストーカー(攻:80/属:無/耐:60)
			シャレコーベイ(攻:100/属:無)
スカルマンV3	800	無	オニビ(攻:80/属:炎)
			ボーンストーカー(攻:80/属:無/耐:60)
			シャレコーベイ(攻:100/属:無)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
スカルマン	みゆきのこっとう屋	2500Z
スカルマンV2	みゆきのこっとう屋	スカルマン(S)
スカルマンV3	みゆきのこっとう屋	500~2500Z、スカルマン(S)、スカルマンV2(S)、スカルマンV3(S)

スカルマンの動き&攻略法

ロックマンを自分の正面にとらえるよう動きつつ、オニビやボーンストーカーをくり出してくる。スカルマン自身の動きは鈍いので、攻撃を命中させるのは簡単だ。だが、やっかいなのは自エリア上に出現するボーンストーカーだ。耐久力が高いため、壊すのに苦労する。

⬅ごくまれに出してくる巨大化した頭を落とすシャレコーベイも要注意だ。

オニビ

この攻撃に注意

スカルマンが正面にがいるときに出してくる、ゆっくりと進む炎。ロックマンが最前列にいるとくらいやすいので、中列か最後列にいるようにしたい。また、ボーンストーカーをよけようとしてオニビをくらうことが多いので注意しよう。

ボーンストーカー

この攻撃に注意

みずからの腕を円盤のようにして飛ばす攻撃。ロックマン側のエリアの最前列、上列と下列の2ヶ所に出現し、ロックマンを追尾してくる。耐久力は60だが、スカルマン本体に大きなダメージを与えるとまとめて破壊することができる。

カラードマン

WWWの女性団員、色綾まどいのネットナビ。シナリオ5のデンサンタウンの信号機故障事件の犯人。気まぐれでつかみどころのない性格をしている。いつも楽しそうにわらっているが、無邪気なのか演技なのか、その本性はだれも知らない。戦闘では、炎と水のふたつの属性をあやつって戦う。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
カラードマン	600	無	ボール(攻:100/属:無)
			フレイムタワー(攻:100/属:炎)
			アクアタワー(攻:100/属:水)
カラードマンV2	700	無	ボール(攻:100/属:無)
			フレイムタワー(攻:100/属:炎)
			アクアタワー(攻:100/属:水)
カラードマンV3	800	無	ボール(攻:100/属:無)
			フレイムタワー(攻:100/属:炎)
			アクアタワー(攻:100/属:水)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
カラードマン	信号の電脳世界05	3000Z
カラードマンV2	インターネットエリア09	カラードマン(C)
カラードマンV3	インターネットエリア09(カラードマンV2撃破後)	500~2000Z、カラードマン(C)、カラードマンV2(C)、カラードマンV3(C)

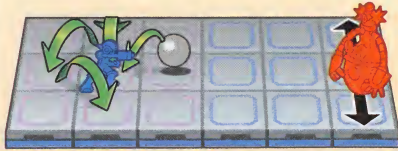
カラードマンの動き&攻略法

カラードマンは、敵エリアの最後列を上下に移動している。前列には赤、中列には青い小型のカラードマンもおなじ動きをするが、ふつうの攻撃では小型カラードマンに攻撃が当たってしまい、カラードマン本体まで届かない。貫通攻撃か、スモールボムなどのバトルチップで戦おう。

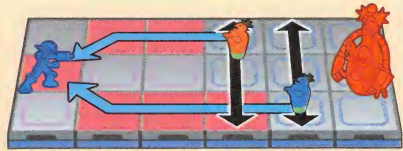
←小型カラードマンに攻撃を当てても停止するだけで、壊すことができない。

ボール

この攻撃に注意

自エリアをふわりふわりとただよいながら、ゆっくりとロックマンを追尾してくるボール。ボールの動きはかなり遅いうえ、高く跳ね上がるので、そのあいだに下をくぐれば簡単にかわすことができるはずだ。

フレイムタワー&アクアタワー

この攻撃に注意

小型カラードマン2体が出してくる攻撃。前列の赤いほうはフレイムタワー、中列の青いほうはアクアタワーを使ってくる。上か下の列で待ち、フレイムタワーやアクアタワーが近づいてきたら大きく下もしくは上によけるといい。

シャークマン

官庁街でサカナ屋の屋台を出しているマサのネットナビ。ネット上の市場に行き、すばやい動きで情報をあつめるのが得意。そして、鋭い歯のならぶ大きな口と威勢のよさをいかして新鮮なサカナをせりおとしてくる。ネットバトルでもその威勢のよさはかわらず、すばやい動きと攻撃で相手を圧倒する。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力／属性)
シャークマン	700	水	ヒレ(攻:120/属:水)
			アクアタワー(攻:80/属:水)
シャークマンV2	800	水	ヒレ(攻:120/属:水)
			アクアタワー(攻:80/属:水)
シャークマンV3	900	水	ヒレ(攻:120/属:水)
			アクアタワー(攻:80/属:水)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
シャークマン	官庁街	3000Z
シャークマンV2	官庁街	シャークマン(S)
シャークマンV3	官庁街	500~2000Z、シャークマン(S)、シャークマンV2(S)、シャークマンV3(S)

シャークマンの動き&攻略法

ネットバトルがはじまると、敵エリアの前列、中列、最後列に背ビレが出現し、それぞれが上下に動く。このなかのどれかがシャークマンで、少しダメージを与えると本体が現われる。ヒレはロックマンと横列がそろうと高速で突っ込んでくるので、上下に動いてうまくかわすこと。

←電気属性の攻撃が有効。ウッドアーマーかアクアアーマーを装備しよう。

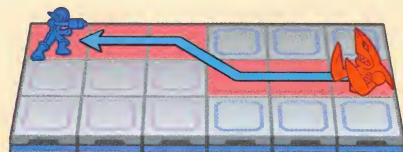
ヒレ

この攻撃に注意

敵エリアを上下に動いているヒレは、ロックマンと横列が合うと、ものすごいスピードで体当たりしてくる。1ヶ所でじっとしていると、あっというまに何発もくらってしまうので、つねに上下にロックマンを動かしておくといい。

アクアタワー

この攻撃に注意

ロックマンめがけて誘導されるアクアタワーは、引きつけて上下にかわせばよけられるが、そのあいだに背ビレをくらうことが多い。ヒレのほうがダメージが大きいので、挟まれたらあえてアクアタワーをうけてしまうのも手だ。

エレキマン

WWWのエレキ伯爵のネットナビ。シナリオ6に登場し、発電所の発電プログラムを奪ってレストランを停電させる。電気を体に取りこむことによってダメージを回復することができる。その名のとおり電気をあやつることが得意で、戦闘では高電圧の電流を放電することによって敵を攻撃する。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
エレキマン	600	電	落雷(攻:200/属:電気)
			柱の電流(攻:100/属:電気/耐:50)
エレキマンV2	700	電	落雷(攻:200/属:電気)
			柱の電流(攻:100/属:電気/耐:50)
エレキマンV3	800	電	落雷(攻:200/属:電気)
			柱の電流(攻:100/属:電気/耐:50)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
エレキマン	発電所の電脳世界04	3500Z
エレキマンV2	インターネットエリア06	エレキマン(E)
エレキマンV3	インターネットエリア06(エレキマンV2撃破後)	500~2000Z、エレキマン(E)、エレキマンV2(E)、エレキマンV3(E)

エレキマンの動き&攻略法

敵エリア内をランダムに移動して、自エリアに3本の柱を発生させる。そして柱と柱のあいだに電流を流したり、雷を落としたりして攻撃してくる。動きは遅いので、攻撃を当てることは簡単だ。しかも攻撃中は動かなくなるため、威力の大きいバトルチップを当てるチャンスである。

←木属性の攻撃に弱いのでウッディタワーやウッドマンなどがよく効く。

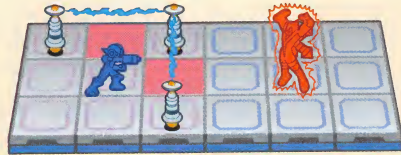
ラクライ

この攻撃に注意

雷を落として攻撃する。4発の雷を連続で落としてくるのだが、つねにロックマンのいる場所を狙ってくるので、落雷攻撃中に立ち止まってはいけない。落雷攻撃が始まったら、4発の雷をすべてかわすまで、すばやく動きつづけること。

ハシラ/デンリュウ

この攻撃に注意

3本の柱のあいだに電流を流す。柱があるパネルには移動できず、電流に触れずにいると移動可能パネルが限定してしまい、落雷攻撃の的になってしまう。柱を1本でも破壊するか、エレキマン本体に大ダメージを与えると全部壊れる。

ブルース

オフィシャルネットバトラー、伊集院炎山のネットナビ。炎山とともに、多くのネットワーク犯罪を解決してきたエリート。クールで行動にムダがなく、つねに的確な判断をくだすが、やさしさや思いやりといった感情はプログラムされていない。炎山とは仕事をするうえでのパートナーでしかないため、熱斗とロックマンの友情を不思議に思っている。戦闘能力は非常に高く、剣の腕は超一流。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ブルース	500	無	ロングソード(攻:200/属:無)
			ワイドソード(攻:200/属:無)
ブルースV2	600	無	ロングソード(攻:200/属:無)
			ワイドソード(攻:200/属:無)
ブルースV3	700	無	ロングソード(攻:200/属:無)
			ワイドソード(攻:200/属:無)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ブルース	発電所の電脳世界04	3000Z
ブルースV2	デンサンタウン	ブルース(B)
ブルースV3	秋原町orWWWの研究所(ブルースV2撃破後)	500~2000Z、ブルース(B)、ブルースV2(B)、ブルースV3(B)

ブルースの動き&攻略法

ブルースはロックマンの目の前に突然ワープして3回切りつけてくる。ロックマンはつねに最前列の上か下の列におき、ブルースが目の前に現われたら上か下に大きく動けばすべての攻撃をかわせる。攻撃はブルースがワープする瞬間と、攻撃してくる直前がチャンスだ。

←ソード系などを使い、敵の一瞬のスキをついてダメージを与えよう。

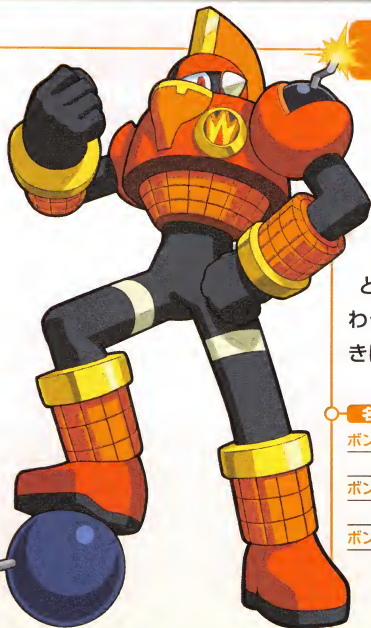
ロングソード

この攻撃に注意

ロックマンが中列か最後列にいるときにする攻撃。これも上下にかわせばいい。ロックマンが最前列にいるとき、ブルースのワイドソードを後ろに下がってよけようとした場合、ロングソードをくらうことがあるので注意。

ワイドソード

この攻撃に注意

前の縦3つのパネルを切る。ロックマンが最前列かブルースの目の前にいるときしてくる攻撃。ブルースが目前に出現したら、一瞬引き付けてから後ろに下がってよけるか、上か下の列で待ち、縦に大きくかわそう。

ボンバーマン

WWWが作り出した無人ネットナビ。ストーンマンとおなじくオペレータがおらず、自動プログラムによって行動している。そのプログラミングとは、WWWのネットワークに入ろうとするプログラムに攻撃、デリートすること。人格のプログラムがほとんどないせいか言語能力に問題があるらしく、かわった言葉づかいをする。爆発物が好きで、戦闘のときは爆弾や地雷を使って戦う。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ボンバーマン	800	無	爆弾シュート(攻:140/属:炎/耐:40)
		無	ステルスマイン(攻:100/属:無)
ボンバーマンV2	900	無	爆弾シュート(攻:140/属:炎/耐:40)
		無	ステルスマイン(攻:180/属:無)
ボンバーマンV3	1000	無	爆弾シュート(攻:140/属:炎/耐:40)
		無	ステルスマイン(攻:300/属:無)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ボンバーマン	インターネットエリア08	4000Z
ボンバーマンV2	インターネットエリア11	ボンバーマン(B)
ボンバーマンV3	インターネットエリア11(ボンバーマンV2撃破後)	500〜2000Z、ボンバーマン(B)、ボンバーマンV2(B)、ボンバーマンV3(B)

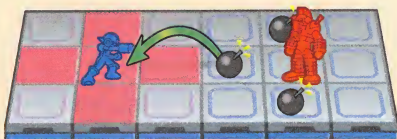
ボンバーマンの動き&攻略法

ボンバーマンは、自エリアに爆弾をつぎつぎと蹴りこんでくる。ショックウェーブ系などの貫通攻撃なら、爆弾を壊しつつボンバーマンを攻撃することが可能だ。爆弾が出現してしばらくはボンバーマンは動かないので、ボム系やアースクエイク系など、遅い攻撃も十分当てられる。

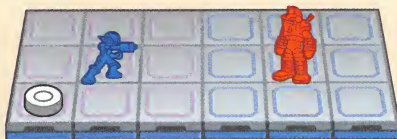
◆爆弾が爆発する前に、ボンバーマンに攻撃を与える。この繰り返しが有効だ。

バクダンシュート

この攻撃に注意

3つの爆弾を自エリアに蹴りとばす。爆弾が敵エリアにあるときは壊すことができる。爆弾はロックマンがいる位置に落下し、爆風が十字方向にそれぞれ2パネルぶん広がるので、落下位置から斜めの方向に移動し、かわすこと。

ステルスマイン

この攻撃に注意

自エリアのどこかに見えない地雷を置く。地雷はどこに置かれたかがわかるが、爆弾シュートをかわすうちに地雷を踏んでしまうことが多い。爆弾シュートよりステルスマインのほうがダメージが大きいので、注意が必要だ。

マジックマン

シナリオ8のワイリーの絵の電脳世界に登場する。ワイリーの右腕であるWWWのマハ・ジャラマのネットナビであり、その実力はWWWのネットナビのなかでもっともすぐれたものといわれている。その理由はドリームオーラのプログラムを搭載したウイルスを呼び出すことができるため。自分自身の戦闘力は高くないものの、炎を自由に扱うことができる。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
マジックマン	700	無	マジックファイア(攻:160/属:炎)
マジックマンV2	800	無	マジックファイア(攻:160/属:炎)
マジックマンV3	900	無	マジックファイア(攻:160/属:炎)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
マジックマン	ワイリーの絵のの電脳世界	5000Z
マジックマンV2	インターネットエリア14(ゲームクリアー後)	マジックマン(M)
マジックマンV3	インターネットエリア14(ゲームクリアー後)	500~2000Z、マジックマン(M)、マジックマンV2(M)、マジックマンV3(M)

マジックマンの動き&攻略法

マジックマンは最後列の中央から動かないが、マジックマンの呼び出すウイルスがじゃまになっているため、ショット系ではダメージを与えられないことが多い。貫通系の攻撃か、ボム系やアースクエイク系など、敵のいる場所を攻撃できるバトルチップを使って戦おう。

←マジックマンは動かないので、最後列を攻撃できるクラウドを使うのも有効。

ウイルスショウカン

この攻撃に注意

ウイルスを呼ぶ。ウイルスはメットール3rd、スウォータル、クモンペ3rd、メガリア、ビリー、ファンカー3rd、ゴースラー3rdから選ばれる。一部のウイルスはドリームオーラによって防御力が高くなっているので、相手にしないほうがいい。

マジックファイア

この攻撃に注意

マジックマンの正面に横1列をゆっくりと進んで攻撃する炎を出す。攻撃力はかなり高いが、マジックマンとおなじ列にいないかぎりくらうことはない。マジックマンを攻撃するとき以外はロックマンを上か下の列に置くようにすればいい。

ドリームウイルス

WWWの団員たちが集めたファイア、アクア、エレキ、ウッドの4つのプログラムをワイリーが合成した究極のコンピュータウイルス。軍事衛星をハッキングするために作り出されたもので、最強、無敵の存在である。シナリオ8に最後の敵としてロックマンの前に立ちはだかる。無属性のバリアであるドリームオーラをまとっているため、すべての属性に対して強く、多少の攻撃では傷ひとつつけることができない。戦闘では護衛用のウイルスを呼びだしつつ、接近戦用のソード、遠距離戦用のレーザー、自エリア全体攻撃で破壊力バツグンのメテオを使ってWWWのじゃまをする敵をデリートする。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ドリームウイルス	1000	無	ソード(攻:200/属:無)
			アクアタワー(攻:80/属:水)
			ファイア(攻:80/属:炎)
			ウッディタワー(攻:80/属:木)
			サンダー(攻:80/属:木)
			レーザー(攻:200/属:無)
			メテオ(攻:200/属:無)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ドリームウイルス	ハッキングロケットの電脳世界	なし

ドリームウイルスの動き&攻略法

ドリームウィルスは、敵エリアの中央を動かないが、攻撃力が100以下のものはすべてドリームオーラのバリアによって防がれてしまう。一度に100以上のダメージを与えた場合と、ドリームウイルス自身が攻撃するときにバリアは消えるが、一定時間がたつと復活するのでやっかいだ。ドリームウイルスが呼び出す護衛用の小型ウイルスに攻撃をくわえつつ、バリアを消すには、貫通攻撃が有効。攻撃力100のダイナウェーブをたくさん用意しておきたい。ほかにはアースクエイク3やファイターソード、ナイトソードなどがいい。一度に何枚ものバトルチップを使えるよう、おなじ種類のものか、おなじチップコードのものをチップフォルダに入れておくことが重要だ。バトルチップを1枚しか選べないと、バリアを消しただけで攻撃が終わってしまうぞ。ドリームオーラは、ソードやレーザーなどで攻撃してくるが、これらの攻撃はロックマンを最後列の上もしくは下の列に置いておけばくらわない。あとは小型ウイルスの攻撃に注意を払い、ADDを利用して一度にたくさんのバトルチップを使って長期戦をしかけよう。

←ドリームウイルス相手には、攻撃力100以下のバトルチップを使っても意味がない。

ゴガタウイルスショウカン

この攻撃に注意

護衛用の小型ウイルスを呼ぶ。小型ウイルスには4色あり、赤は炎、青は水、緑は木、黄は電気の属性をもつ。倒しても倒しても出現するので、相手にしないか、貫通系のバトルチップでドリームウイルスもろとも攻撃するかのどちらかがいい。

ソード

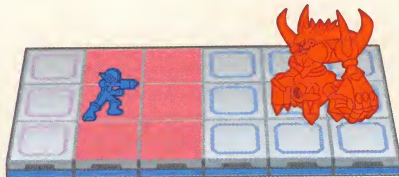
この攻撃に注意

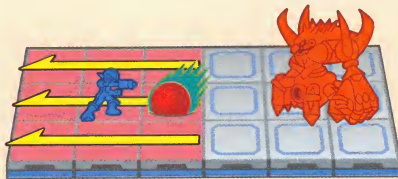
ロックマンが最前列か中列にいる場合に使ってくる、接近戦用攻撃。くらってしまうとダメージが大きいので、できるかぎりロックマンを最後列に置いて出させないようにしたい。もし敵が使ってきたら、すばやく最後列にさがってかわそう。

レーザー

この攻撃に注意

ロックマンが正面にいる場合にしてくる攻撃。メテオを使ってくるようになったら、わざとロックマンを正面においてレーザーを撃たせることもできる。また、レーザー攻撃中はバリアがなくなるので、この瞬間を狙って攻撃するのが有効だ。

メテオ

この攻撃に注意

ドリームウイルスのHPが少なくなるとしてくる。隕石を落としてエリア全体を攻撃する。前列、中列、後列の順番で縦1列ごとに爆発する。タイミングは難しいが、この爆発と爆発のあいだをくぐるようにすれば、よけることも可能だ。

ファラオマン

インターネットエリアの奥深く(おくふか)に潜(ひそ)んでいるとネットバトラーのあいだでウワサされている、伝説(でんせつ)のネットナビ。オペレータがだれなのか、どうしてインターネットエリアにいるのかなどは、まったくわかっていない。呪(のろ)いを使(つか)った攻撃(こうげき)が得意(とくい)といわれている。

名前	HP	属性	使う攻撃(攻撃力/属性)
ファラオマン	800	無	棺桶レーザー(攻:200/属:無)
			ファラオキューブ(攻:200/属:無/耐:100)
			ラットン3(攻:100/属:無/耐:40)
			アロー(攻:100/属:無)
			エッグスネーク(攻:100/属:炎)
ファラオマンSP	1000	無	棺桶レーザー(攻:200/属:無)
			ファラオキューブ(攻:200/属:無/耐:100)
			ラットン3(攻:100/属:無/耐:40)
			アロー(攻:100/属:無)
			エッグスネーク(攻:100/属:炎)

名前	出現エリア(条件)	入手データ
ファラオマン	インターネットエリア12 (ゲームクリアー後、ロックマンのレベルが70以上のとき)	ファラオマン(P)
ファラオマンSP	インターネットエリア12 (ゲームクリアー後、ロックマンのレベルが70以上のとき)	4000~6000Z、ファラオマン(P)、ファラオマンV2(P)、ファラオマンV3(P)、ポイズンアヌビス(L)

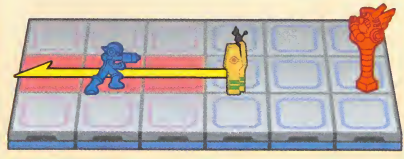
ファラオマンの動き&攻略法

最後列(さいこうれつ)を上下(じょうげ)にゆっくりと移動(いどう)しつつ、カンオケを呼(よ)び出(だ)したり、ファラオトラップを置(お)いたりする。ファラオトラップは、踏(ふ)んでしまうとさまざまなワナが発動(はつどう)する。なかでもロックマンのHPをじょじょに減(へ)らしいくポイズンアヌビスには注意(ちゅうい)。もし出現(しゅつげん)してしまったら、すぐに破壊(はかい)すること。

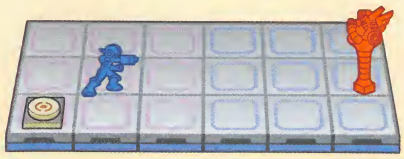
←クロスボムや、アースクエイク2、3を使って確実にダメージを減らそう。

カンオケレーザー

この攻撃に注意

敵(てき)エリア最前列(さいぜんれつ)のどこかにカンオケを呼(よ)び出(だ)し攻撃(こうげき)させる。カンオケはレーザー、ラットン、ストーンキューブのどれかで攻撃(こうげき)してくるが、最前(さいぜん)列(れつ)のカンオケの正面(しょうめん)ではない場所(ばしょ)にいれば、どの攻撃(こうげき)もくらうことはない。

ファラオトラップ

この攻撃に注意

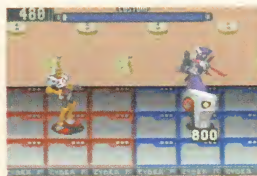
自(じ)エリアのどこかに地雷(じらい)を置(お)く。地雷(じらい)を踏(ふ)むとポイズンアヌビス、エッグスネーク2、アロー(床(ゆか)が光(ひか)り、ロックマンにダメージを与(あた)える)のどれかで、どれもよけづらい攻撃(こうげき)だ。とにかく地雷(じらい)を踏(ふ)まないようにしよう。

シャドーマン

ファラオマンとおなじく、インターネットエリアの奥深くに潜んでいるといわれている謎のネットナビで、やはりオペレータがだれなのかは不明。その姿は忍者のようだとうわさされているが、実際に見たものはいない。戦闘では手裏剣を投げたり、爆薬を用いて戦うらしい。

名前	HP	属性	使う攻撃（攻撃力／属性）
シャドーマン	800	無	手裏剣（攻：200/属：無）
		無	爆風（攻：200/属：無）
シャドーマンSP	1000	無	手裏剣（攻：200/属：無）
		無	爆風（攻：200/属：無）

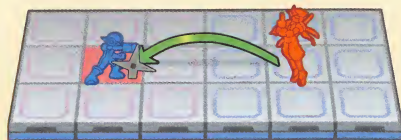
名前	出現エリア（条件）	入手データ
シャドーマン	インターネットエリア15（ゲームクリアー後）	シャドーマン(S)
シャドーマンSP	インターネットエリア15（ゲームクリアー後、データライブラリが140以上埋まっているとき）	4000〜6000Z、シャドーマン(S)、シャドーマンV2(S)、シャドーマンV3(S)、ムラマサ(K)

シャドーマンの動き&攻略法

シャドーマンは、2体の分身といっしょにランダムでエリアを移動する。ひんぱんに投げてくる手裏剣は、かわすことに専念し、確実にダメージを与えられるブルースやスカルマンなどのナビチップや、攻撃が早いナイトソードなどを相手のスキを見て使っていくといい。

←確実にダメージが与えられるスカルマンなどのバトルチップを使うこと。

シュリケン

この攻撃に注意

高く舞いあがり、手裏剣をロックマンのいる場所に3連発で投げる。エレキマンの落雷とおなじく、つねにロックマンを狙ってくるので、敵の攻撃中に少しでも立ち止まるとくらってしまう。ひたすら動きつづけてかわすことに専念しよう。

ブンシン+カトンノジュツ

この攻撃に注意

分身とともにすべての列に爆風を発生させる。分身を消しておけば攻撃は横1列だけになるので、よけるのは簡単だ。分身は、ロックバスターを1発当てれば消える。本体以外にはHPの表示がないので、どれが分身かはすぐわかるはずだ。

ENEMY DATA BATTLECHIP MAP BASIC SYSTEM

セッテイゲンガシュウ

キャラクター設定原画集

カプコン開発室秘蔵の設定画を大公開！ゲームに登場したキャラクターたちのもとになった原画や、実際には使用されなかったボツ原画などを集めてみた。

熱斗&犬

熱斗の設定原画のラフより。服装のイメージはずいぶん前から固まっていたようだが、現在の熱斗よりも幼い印象のものが多い。なお、設定段階では熱斗の家に飼い犬がいた。防犯用の犬小屋のなかにいるという設定だったらしい。

ロックマン

ロックマンのデザインは2転3転して現在のものになった。左の絵は初期のものだが、現在のデザインよりもかなりシンプルだ。

炎山

主人公のライバル、伊集院炎山。クールなイメージだけは最初から決まっていたようだ。

メイル

メイルのボツ原画。左の絵の表情に注目！　最初はちょっとだけナマイキなキャラだった？

サロマ

自然派少女、サロマ。このキャラクターは初期のデザインからほとんど変わっていない。

まどい

ゲーム中とイメージがちがう、色綾まどいのプライベートのひとコマ。趣味は絵を描くこと？

みゆき

フシギ系少女のみゆきは、初期デザインはもうすこし表情のあるキャラクターだったようだ。

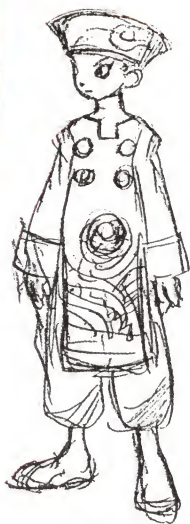
ブルース

ブルースは、設定段階ではロックマンの色ちがいといった感じのデザインだったらしい。

スカルマン&ロール

スカルマンとロールの初期設定。スカルマンは現在のものよりメカっぽい印象だ。

ラッシュ

いままでの作品では、ロックマンのサポートをするメカだったラッシュ。今回は残念ながらチョイ役（？）になってしまった。設定原画には『ロックマンDASH』に登場したサルのデータの姿も見える。

未登場キャラクター

未登場のキャラクターたちをボツラフから集めてみた。もし続編が発表されたら、敵ネットバトラーとして熱斗と戦うことになるかも？

サクイン

さくいん

バトルネットワーク ロックマン エグゼ 公式ガイドブック

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE OFFICIAL GUIDEBOOK

バトルネットワーク ロックマン エグゼ 公式ガイドブック
2001年4月25日　初版発行
2001年11月19日　第四刷発行

発行人　辻本春弘
編集人　浜村弘一
副編集人　野田 稔
編集長　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
業務部　高橋敦子

印刷　図書印刷株式会社

制作・発売　株式会社エンターブレイン
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
TEL:03-5433-7850(営業局)

発行　株式会社カプコン
〒540-0037
大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

構成・執筆　浜田 勝巳
新岡 優哉
カバー・本文デザイン　清水 肇　天野早苗(プリグラフィックス)
デザイン協力　川端美香(プリグラフィックス)
3Dイラスト制作　佐和健治
デザイン監修　中村 豪(ファミ通書籍編集部)
編集　松村英彦(ファミ通書籍編集部)
編集協力　関 朋美(ファミ通書籍編集部)

監修・協力　株式会社カプコン

ISBN4-7577-0431-3　Printed in JAPAN